2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

Nintendo Acción

¡BAZAR NAVIDEÑO!
GANA 5 DS
2 GAMECUBE
3 GB MICRO Y
157 JUEGOS





¡ALUCINA CON LOS BOMBAZOS DE 2006!
MARIO & LUIGI
PRINCESS PEACH
ANIMAL CROSSING
METROID PINBALL

¡NOVEDAD EN DS Y GUÍA PARA GBA!

LOS INCREíBLES 2

¡Todos los trucos y claves para salvar la Tierra!

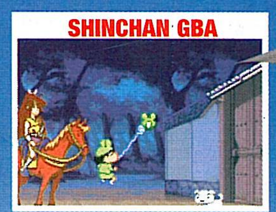
Nº 158 ENERO 2006
8 424094 810024 00158

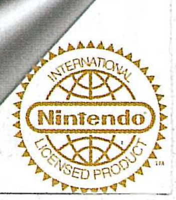


HARRY POTTER 4 GC


SONIC RUSH DS


PRINCE OF PERSIA 3


SHINCHAN GBA




SUMARIO

Nº 158 ENERO 2006

PORTADA



¡Alucina con las nuevas aventuras de **LOS INCREÍBLES!**

¡Comentamos la novedad de DS y contamos los trucos de la versión GBA!

PÁGINAS 36 Y 80



¡¡DOBLE PÓSTER GIGANTE!!

EMPIEZA 2006 CON LOS CALENDARIOS NINTENDOGS Y POKéMON XD

NOVEDAD

¡Pinta tus plataformas con **KIRBY POWER PAINTBRUSH!**



¡El puntero es la brocha con la que manejas a un Kirby-bola!

PÁGINA 30

GUÍA COMPLETA

¡Despierta toda la magia del nuevo **HARRY POTTER!**

Encuentra todos los escudos Trimago ocultos en el flipante "Harry" de GameCube.

PÁGINA 74

ESPECIAL



¡BAZAR NAVIDEÑO con mogollón de regalos!

¡Gana consolas DS, CUBE, GB micro y muchos juegos!

PÁGINA 16

PREVIEW

¡DRAGON BALL SW 2 se acerca a DS!

¡Vivirás los mejores combates de tu anime favorito en un juego fiel a la serie y muy, muy espectacular!

PÁGINA 12

Explora **mazmorras** y salva Pokémon en un **nuevo mundo.**

¡SE ACERCAN NUEVOS POKéMON PARA DS Y GBA!

«Pokémon Mysterious Dungeon», con edición Azul para DS y Roja para GBA, nos llevará por cientos de mazmorras al más puro estilo RPG.

El próximo bombazo Pokémon romperá con todo lo jugado y, de primeras, nos convertirá en un Pokémon. Sí, sí, por una razón que descubriremos a lo largo del juego, **apareceremos convertidos en un Pokémon.** Al comenzar, elegiremos entre unos cuantos Pokémon de distintos tipos y... ¡hala, a la aventura! **Nuestra misión será ir salvando Pokémon** inocentes, secuestrados por Pokémon malvados. Para llegar hasta los "buenos" tendremos que ir recorriendo los **cientos de mazmorras** que contendrán ambas ediciones. Una vez entremos en una de ellas, descubriremos que, además de estar generadas aleatoriamente (cada vez que entres a una mazmorra tendrá un mapeado diferente), ¡están pobladas por montones de enemigos! Por supuesto **los enemigos también serán Pokémon, así que, los combates serán... ¡no, por turnos no!** Asignaremos los diferentes ataques de nuestro Pokémon a los botones de GBA o DS, e **iremos sacudiendo descargas con Pikachu o fogonazos con Charmander, a botonazo limpio.** Aún así, mantendrá el espíritu RPG, ya que contaremos con un inventario donde guardar frutas, PokéCubos y todo lo que sirva para mantener nuestra barra de energía bien llena. Cada mazmorra tendrá una serie de niveles y, justo en el último, estará el Pokémon prisionero. **Una vez salvado, se unirá a la causa y nos seguirá allá donde vayamos,** combatiendo a nuestro lado si así lo queremos. Nosotros ya lo hemos jugado un poco (en Japón ya está a la venta) en sus dos versiones y os aseguramos que os gustará y enganchará tanto como los anteriores RPG de Pokémon. ¡Ánimo, Poké-maniacos, que en unos meses tendremos un nuevo mundo Pokémon por explorar!



¡Serás un Pokémon!
Bueno, serás un humano convertido en Pokémon. Pero, con lo bonito que pinta el juego, seguro que no te importa jugar siendo Pikachu, ¿no?

¡PAKS FLIPANTES PARA REGALAR ESTA NAVIDAD!

La tienda GAME-Centro MAIL pone a la venta tres superpaks Nintendo.

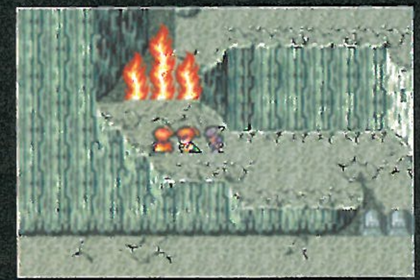
Si quieres pillarte una GameCube, o una Nintendo DS, o una Game Boy Micro... ¡o las tres! ¡Ahora es el momento! Porque GAME-Centro MAIL acaba de poner a la venta tres paks flipantes. El primero incluye una **GC color nácar y tres juegos:** «Mario Smash Football», «Zelda: Four Swords» y «Spyro: A Hero´s Tail». Todo, por tan sólo **149,95 Euros.** Otro pak lo forman la Nintendo DS, más el genial «Mario Kart DS» y una mochila Mario, al precio de **169,95 Euros.** Y si lo que quieres es una GB Micro con un «Rayman Hoodlums Revenge», te va a salir muy baratito, por **109,95 Euros** exactamente.



LA FANTASÍA REGRESA A GBA

«Final Fantasy IV», el superclásico RPG, desplegará su magia en tu GBA.

La saga de RPG más afamada del mundo regresará a GBA con una **versión mejorada del clásico «FF IV».** Magos, caballeros negros, dragones y muchas otras bestias de leyenda se darán cita en este **fantástico RPG de luchas por turnos.** Pero no creas que los combates van a ser pasivos. No, porque el tiempo transcurrirá en todo momento. Es decir, que si no eliges rápidamente las órdenes para tus personajes, el enemigo no dejará de atacar. Además, habrá que visitar aldeas, charlar con la gente, comprar armas e ítems, resolver puzzles... Lo disfrutaremos a primeros de 2006.



La aventura nos llevará a recorrer todo tipo de parajes repletos de trampas y puzzles.



En los espectaculares combates por turnos podremos usar hasta cinco héroes a la vez.

Pikachu. *Será uno de los Pokémon que podrás elegir como prota en «Pokémon Mysterious Dungeon Blue Rescue Force», para DS, o «Red Rescue Force», para GBA. El resto serán los iniciales de Rojo/Verde, Oro/Plata y Rubí/Zafiro.*

Las mazmorras. *Exploraremos cientos de ellas con el objetivo de rescatar Pokémon, y encontraremos peligrosos enem... bueno, ese Pidgey "sobao" no es muy peligroso, no.*

Los combates. *Pulsando un botón, nuestro Pokémon hará el ataque que le hayamos asignado. ¡Pika acaba de asestar un At. Rápido a ese Poochyena!*

¡Pokémon que hablan! *¡Pues sí, Whiscash, y todos los Pokémon del juego, hablarán con nuestro prota! Claro, siendo un Pokémon, se les entiende mejor (aunque, en japo...).*

EL JUEGO DE COCHES MÁS EXPLOSIVO, POR FIN EN TU DS

«Burnout Legends» pone en juego las carreras más brutales del planeta. ¡Todo un espectáculo!

«Burnout Legends», uno de los juegos de velocidad más aclamados de Electronic Arts, está a puntito de ver la luz para Nintendo DS. Así que ya puedes imaginarte lo que te espera. **En la pantalla superior... bólidos impresionantes, adelantamientos, derrapes** y, por supuesto, la espectacularidad de los choques que dieron fama a la saga. Y mucho ojo, que los circuitos serán por carretera y habrá más tráfico que en hora punta. Mejor, **cuanto más choques, más puntos.**

Mientras, en la pantalla táctil, podemos ver un **mapa detallado del circuito y un informe de los daños.** Porque lo de chocarse da puntos, sí, pero si no tenemos cuidado nos quedaremos sin coche que conducir (se doblan, crujen y parten). Venga, ponte el cinturón de seguridad (eso siempre) y pisa el acelerador a tope. ¡Que voooooooooooy!



¡Toma choque! *Las colisiones serán súper espectaculares y, además, nos darán puntos por ellas.*

EL NUEVO «PROJECT RUB» YA TIENE FECHA PARA DS

Más "ligoteo" táctil y divertidos minijuegos, en febrero de 2006.

«Project Rub», esa divertida locura diseñada por Sega para DS, está a punto de estrenar "secuela" en nuestro país. Y no, no se llamará «Project Rub 2», como todos esperábamos, sino que su título será **«The Rub Rubbits!»**. En fin, su lanzamiento está previsto para **febrero de 2006.** De modo que en un abrir y cerrar de ojos estaremos haciendo las pruebas táctiles y de micrófono más disparatadas del mundo para ligarnos a la chica de nuestros sueños. Además, se estrenará un modo multijugador para 6 jugones conectados vía inalámbrica, que sin duda va a levantar pasiones.



Más loco. *Si los minijuegos de «Project Rub» eran de risa, éstos serán aún más enrollados. Y con la misma mecánica táctil.*

El ligón anónimo. *Esta segunda entrega mantiene el look tan original de la primera parte. Todos los personajes tendrán este aspecto, una silueta oscura, que en realidad nos puede representar a cualquier, ¿verdad?*

NINTENDATA

2.200.000

Nintendo DS se han vendido durante este año (hasta diciembre) en Japón. Esta claro que la doble pantalla ¡ha barrido!

1.000.000 «Nintendogs» se han vendido en Europa desde el 7 de octubre.

112.000 «Mario Kart DS» han salido de las tiendas americanas en sólo 7 días. La mitad de los usuarios ya ha probado el modo online.

350.000 Game Boy Micro han salido de las tiendas japonesas.

124.000 «Pokémon Mysterious Dungeon» se han vendido ya en Japón. ¡Viva Pokémon!

LOS TAMAGOTCHIS SE VAN A INSTALAR EN TU NINTENDO DS

«Tamagotchi Connexion Corner Shop» verá la luz en la táctil a primeros de año.

En Bandai lo tienen muy claro, están decididos a resucitar a los simpáticos Tamagotchis y a transformarlos en las nuevas superestrellas táctiles. En este juego, **los Tamagotchis se han metido a empresarios,** así que no tendremos que cuidarlos y mantenerlos felices, sino que habrá que ayudarles a que prosperen en sus negocios. Lo primero será abrir una tienda. Habrá mogollón para elegir: una peluquería, una panadería, la consulta de un dentista... Después la decoraremos como queramos. Y por último, "trabajaremos" con el puntero en el oficio que hayamos elegido. Es decir, que **nos tocará maquillar a los clientes, realizar empastes...** ¡Currar nunca ha sido tan divertido!



Los Tamagotchis ya no serán tan delicados como antes, ahora podrán incluso trabajar como panaderos, dentistas... Y tendrán una pinta de "dibu" hecho a mano que molará todo.

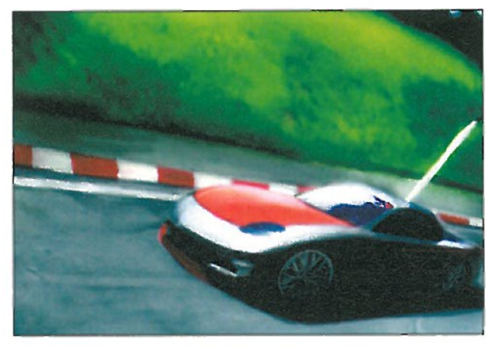
LOS COCHES MÁS RÁPIDOS SURCAN LA DOBLE PANTALLA

«Mini R/C Racing» nos traerá emoción y velocidad por un tubo para 2006.

Los pequeños vehículos control remoto de **«Mini R/C Racing»** se colarán a toda velocidad en la doble pantalla de Nintendo DS de la mano de Game Factory. ¿Y qué significa esto? Pues que disfrutaremos en nuestra consola táctil de los más flipantes campeonatos de coches teledirigidos del mundo. Tendremos que elegir entre **9 modelos de coche diferentes** para luego demostrar nuestra pericia haciendo derrapes y saltos a través de **18 emocionantes circuitos** sembrados de obstáculos. Todo esto **mezclando gráficos 2D y 3D** súper chulos. El toque DS lo pondrá la pantalla táctil, que nos permitirá **conducir los cochecillos usando el dedito.** Es decir, que será como si estuviéramos manejando un control remoto de verdad. Tampoco faltará la conexión inalámbrica, para echarnos unos piques a 4 con los colegas. ¡Espectáculo total!



Los complicados circuitos nos obligarán a realizar derrapes, trompos y megasaltos de lo más flipantes.



Habrá 9 coches radio control para elegir, cada uno con varios colores y un aspecto impresionante.



¡DOBLE ACCIÓN!
¡DOBLE PELIGRO!
¡DOS HÉROES!
DISNEY PRESENTA UNA PELÍCULA DE PIXAR
LOS INCREÍBLES
LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
EL VIDEOJUEGO
Juega como Mr. Increíble y Frozono con movimientos y superpoderes mejorados.
Únete a una superacción multijugador en equipo.
PlayStation 2
XBOX
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
PC CD-ROM SOFTWARE
Mac
7+
www.pegi.info
bvg
BUENA VISTA GAMES
PIXAR
ANIMATION STUDIOS
THQ

¡SE ACERCA «TRAUMA CENTER»!

En marzo de 2006, Nintendo nos invitará a jugar a los médicos usando el puntero.

Tranquilízate, respira hondo y mantén la calma. **Vas a enfrentarte a la operación de tu vida.** Y esa operación no será una suma ni una resta, sino una de las de hospital. O sea que la cosa va a ser seria. Seria pero divertida a más no poder, porque la **pantalla táctil** de tu Nintendo DS va a transformarse en una **mesa de operaciones,** tu puntero hará las veces de bisturí y a ti te va a tocar asumir el papelón de señor doctor. Original, ¿verdad?

Pues prepárate, porque con este interesante planteamiento «Trauma Center» va a dar mucho juego. Empezarás siendo un médico principiante, realizando operaciones sencillas como cortes o infecciones (con la ayuda y los consejos de una enfermera), y acabarás convertido en todo un cirujano capaz de extraer tumores y operar a corazón abierto. Y claro, todo, todo se hará puntero en mano: aplicar el desinfectante, coser heridas, poner vendas... Vamos, que después de jugarlo, seguro que te entran ganas de ponerte a estudiar medicina. ¡Todo sea por la salud de tus pacientes!



En la pantalla superior de la consola veremos a una enfermera que nos guiará durante la operación.



Extraer cristales, desinfectar las heridas, coserlas y vendarlas, todo lo haremos con el puntero de DS.

EL JUEGO MÁS ORIGINAL QUE LLEGARÁ A TU CUBE

«Chibi-Robo» será una de las sorpresas Nintendo para 2006.

La próxima genialidad de Nintendo para GameCube tiene nombre de robot, «Chibi-Robo», y será una **sorprendente aventura.** Resulta que en el octavo cumpleaños de una niña llamada Jenny, su papá le reglará un pequeño robocito súper inteligente. A nosotros nos tocará controlarlo y ayudarle a cumplir su honorable misión: llevar la felicidad a sus dueños. Para lograrlo, recorreremos la enorme casa de cabo a rabo **limpiando y arreglando todos los desperfectos.** Pero la cosa se pondrá chunga cuando aparezcan unos robots menos majetes que Chibi...



Chibi tendrá que realizar un montón de tareas para sus dueños. Pero claro, su batería tiene un límite. Cuando eso suceda... ¡a buscar un enchufe!

¡PRONTO DISFRUTARÁS CON LO ÚLTIMO DE PAC-MAN!

EA nos regalará a principios de 2006 el nuevo plataformas del genial Pac-Man.

Parece que fue ayer cuando veíamos a nuestro querido Pac-Man en gráficos planos y devorando pastillitas sin parar. Pues resulta que desde aquello han pasado ya 25 añitos, nada más y nada menos. Y, aún así, la redonda y amarilla mascota de Namco quiere seguir dando guerra (para alegría de los jugones). Su nueva aventura será para CUBE, se llamará **«Pac-Man World 3»** y llevará al héroe come-fantasmas hasta el Reino Espectral, donde tendrá que enfrentarse a un genio maléfico para salvar el mundo. Saltando, corriendo, trepando muros y pateándole el trasero a los enemigos, Pac-Man atravesará **peligrosos escenarios 3D** y demostrará cómo debe ser un auténtico héroe consolero.





Pac-Man mejora con los años, ahora podrá escalar, saltar y dar leñazos como nunca.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

REVISTA POKéMON OCTUBRE

Pokémon Rojo Fuego (GBA)
Diego Fernández Amaya (Cádiz), Daniel Monfort (Teruel). Daniel Nanclares (Burgos), Manuel Valentín Astorga (Málaga), Rubén Nazabal (Cantabria)

Pokémon Verde Hoja (GBA)
David Díaz (Madrid), Marti Samper Royo (Barcelona), José Duet Iranzo (Valencia), Elisa González (Valladolid), José Benítez (Sevilla)

CONCURSO ADVANCE WARS

Consola Nintendo DS "Camuflaje" + juego Advance Wars
Diego Hernández Torres (Salamanca)

Advance Wars DS
Pablo Pineño Coronel (Asturias), David Lapena (Barcelona), Alejandro Díaz Moreno (Barcelona), Juan Gabiño García (Cádiz), Christian Herrero Gil (Castellón), Julio Laguna Roso (Ciudad Real), Rubén López (Guipúzcoa), Josué Sánchez Barrero (Huesca), Carlos Fernández (Madrid), Carlos Ballesteros Durán (Madrid), Darío Roldán Fraga (Pontevedra), Israel Garrido Díaz (Sevilla), Araceli Arbiol Franco (Tarragona)

CONCURSO GEIST

Consola GC + Mario Kart + Mando + Geist
Kevin García (Guipuzcoa)

Geist (GC)
Carlos Peláez González (Barcelona), Víctor Babiano (Cáceres), Jesús Zambrano Pérez (Cádiz), Manuel Castro Cabello (Córdoba), Eric Robles Ortuño (Granada), Tere Balboa Juárez (Jaén), Jonatan Santos (La Coruña), Jesús Hernández Vergara (La Rioja), Eduardo García Novoa (León), Ainoa Fernández Sánchez (Madrid), Alberto González (Navarra), Sergio Domínguez (Segovia), Joan Pons (Valencia), Cristina Martínez (Valencia)



¡Más de 1.800 puntos de conexión!

APUESTA POR EL JUEGO ONLINE

Nintendo firma un acuerdo con Telefónica de España que nos permitirá jugar online (Wi-Fi) con la Nintendo DS prácticamente desde cualquier parte.

Pues sí, casi desde cualquier parte. El acuerdo firmado entre Nintendo y Telefónica nos permitirá echar una partida online con Nintendo DS desde los **puntos de conexión instalados en hoteles, restaurantes, aeropuertos, recintos feriales...** Son "hotspots" (vamos, puntos de conexión) que ya existían, y que se irán abriendo progresivamente para jugar con Nintendo DS. ¡Llegará a haber más de 1.800 puntos! Si quieres saber dónde encontrar el más cercano al lugar en el que estás, sólo tienes que entrar en la página www.nintendowifi.es, allí descubrirás rápidamente dónde probar esta experiencia sin necesidad de tener Wi-Fi en casa. Además **la conexión es sencillísima** (no hay menús complicados ni tienes que ser licenciado en informática), **gratuita** (al menos no tienes que pagar ninguna cuota a Nintendo), **y segura** (no se intercambian datos personales ni tarjetas de crédito).

¡9 millones de usuarios!

Los primeros juegos para probar los puntos de conexión son «Mario Kart» y «Tony Hawk». En cualquiera de ellos podrás escoger entre jugar sólo con amigos o abrir una partida aleatoria con cualquiera de los casi 9 millones de usuarios DS. Pero tranquilo, que no te van a dar una paliza a la primera: el sistema elige jugadores con tu mismo nivel. ¡A qué esperas para disfrutarlo! Nintendo te lo has puesto aún más fácil.

WWW.NINTENDOWIFI.ES

Conéctate y encuentra...

Esta página que ya ha puesto en marcha Nintendo España es el punto clave donde encontrar toda la información sobre el juego online de DS. Te dice dónde están los puntos Wi-Fi más cercanos, puedes introducir records, ver videos con partidas de otros jugadores, y además te cuentan la última hora sobre todos los juegos con opción Wi-Fi.



***En la página** podrás encontrar todas las noticias relacionadas con el juego online de Nintendo DS.*

TUS DUDAS SOBRE WI-FI

1 ¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR POR WI-FI?

Lo primero, **tener una Nintendo DS. Lo segundo, comprarte un juego con el logotipo azul de "Nintendo Wi-Fi Connection"**. Y después puedes optar por jugar desde casa, si tienes conexión de banda ancha a internet y un router Wi-Fi, o desplazarte a uno de los 1.800 puntos de conexión que se están poniendo en marcha desde ya.

2 ¿QUÉ JUEGOS LLEVAN EL LOGOTIPO "NINTENDO WI-FI CONNECTION"?

Que te puedas comprar ya mismo, tienes **«Mario Kart DS» y «Tony Hawk American Sk8land»**. Con el primero podrás echar carreras contra otros tres jugadores en un montón de modalidades, y «Tony Hawk» te permite introducir récord de puntos y combos, además de intercambiar diseños de tablas, ropa... En marzo llega **«Animal Crossing»**.



3 ¿TENGO QUE PAGAR CADA VEZ QUE JUEGO?

No. No tienes que pagar un céntimo, solo lo que pagues habitualmente por tu conexión a internet. Puedes jugar todo lo que quieras con gente de todo el mundo, **Nintendo no te va a cobrar ninguna cuota por jugar online con tu DS.**

4 ¿ES COMPLICADO CONECTARME?

Es facilísimo, tranquilo. Lo único que tienes que hacer es **elegir la opción de "juego Wi-Fi" y la consola se ocupará de buscar el punto Wi-Fi** y conectarse con él. ¡No tardarás un minuto en empezar a competir con todo el planeta!

5 TENGO INTERNET, PERO NO ES WI-FI

Si tienes conexión por no es Wi-Fi (osea, sin cables), te bastará con comprar un cacharrete que se **conecta en cualquier puerto USB de tu PC** y lo convierte en un punto Wi-Fi. El aparato se llama Adaptador **Wi-Fi USB y su precio es de 39,95 Euros**. Lo puedes encontrar en tu punto de venta habitual.




ÚNETE A TUS AMIGOS Y LUCHA EN 30 NIVELES DE AUTÉNTICA LOCURA
· Multijugador - 4 jugadores
· Juega como tus personajes favoritos
· Lucha con o contra tus amigos
· Modo cooperativo en equipos de 2
PlayStation 2
Bob Esponja
¡Luces, Cámara, Esponja!
Game Boy Advance
Bob Esponja
¡Luces, Cámara, Esponja!
www.thq.co.uk www.nickelodeon.es
THQ
www.thq.com
3+
www.pegi.info
PC CD-ROM
Game Boy Advance
PlayStation 2
Además también lo podrás ver en el Canal Nickelodeon
© 2005 Viacom Internacional Inc. Todos los Derechos Reservados. Nickelodeon, Bob Esponja y todos los títulos, logotipos y personajes del mismo género son marcas de Viacom Internacional Inc. Creado por Stephen Hillenburg. Exclusively published by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

¡¡Goku volverá a arrasar en la doble pantalla!!

DBZ SUPERSONIC WARRIORS 2

Los luchadores del universo Dragon Ball volverán a verse las caras en intensos combates ¡por equipos!

DATOS DEL JUEGO
- NINTENDO DS
- LUCHA
- ENERO
- Compañía: **ATARI**
- Equipo: **BANDAI**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

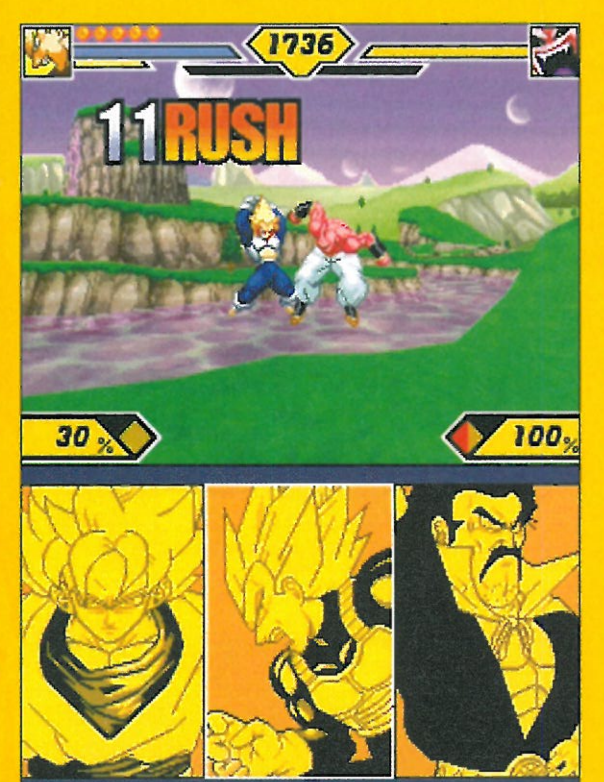
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Gracias a la **conexión inalámbrica de Nintendo DS** podremos echarnos unos combates trepidantes contra un colega, cada uno con su tarjeta.

Habrá **15 escenarios diferentes y más de 30 personajes seleccionables** que iremos desbloqueando poco a poco a medida que completemos partes del Modo Historia. Habrá Goku para rato.

¡A SUPERGUERREAR!

Goku y compañía demostrarán **lo cañera que puede llegar a ser tu DS.**



En la pantalla superior le daremos "pa'l pelo" al rival mientras que en la táctil intercambiaremos a los luchadores del grupo.



En «Supersonic Warriors 2» las magias hiper-poderosas estarán a la orden del día. Y este Kamehameha es de los pequeñitos...



Reviviremos algunos de los momentazos más míticos de la serie, como el legendario combate entre Gohan y Célula.

Tras años y años de interminables batallas cósmicas, los guerreros más poderosos de la Galaxia han descubierto algo muy importante: que la unión hace la fuerza. Y con esta nueva idea, Goku y compañía se plantarán en breve en nuestras Nintendo DS para ofrecernos unos **combates flipantes en los que ya no lucharán solos, sino en grupo.**

Una gran secuela

El juego seguirá la estela del primer «Supersonic Warriors» que vimos en GBA. Es decir, que nos ofrecerá **impresionantes luchas 2D** entre los personajes más conocidos del universo Dragon Ball Z. Y aunque sea en 2D, dinamismo no les va a faltar a nuestros luchadores, pues nos moveremos tanto en horizontal como en vertical (ya sabéis que para estos chicos volar es un juego de niños). Como siempre estarán Goku, Gohan, Vegeta... Pero esta vez vendrán acompañados por guerreros menos habituales en el mundillo consolero, algo que seguro alegrará a los fans. Entre ellos veremos a la versión mecanizada de Freezer o a Cooler y a Broly, sacados directamente de los OVA' s (las pelis de dibujos de Dragon Ball). Los **escenarios también serán para quitarse el sombrero.** Con unos preciosos gráficos 3D, reproducirán fielmente los lugares más emblemáticos de la serie. Lucharemos en el tatami

EL GRAN SAIYANO. *O lo que es lo mismo, Goku, el guerrero que tras miles de aventuras se transformó en el ser más poderoso de la Galaxia. Él será el prota de este «Supersonic Warriors 2». Aunque compartirá escenario con un buen montón de personajes no menos conocidos.*



Cuando la vida de nuestro luchador esté a punto de agotarse podremos realizar los ataques más devastadores. No hay más que verlo, es absolutamente impresionante.



La estética será totalmente en plan dibus manga. La aparición de bocadillos y destellos de todo tipo le darán al juego ese inconfundible aire de cómic japonés.



AYUDANTES DE EXCEPCIÓN

Algunos personajes no actuarán como luchadores activos en los combates, sino como personajes de apoyo que nos darán pequeñas y, a veces, grandes ayudas. Por ejemplo, Dende nos rellenará un poco de vida, el brujo Babidí invertirá los controles del enemigo, Mr. Satán lanzará bombas como loco... ¡Ah! Y algunos de ellos también podrán participar en los súper ataques combinados.



Podremos acercarnos al enemigo a toda velocidad para pillarlo por sorpresa, pero claro, gastaremos más energía.



Si lanzamos una magia a la vez que nuestro rival, aparecerá esta flipante escena en la que tocará "machacar" botones.



Nuestro ataques serán unos u otros dependiendo de nuestra posición respecto al rival: si estamos bajo él, o a su lado, o...

del Torneo Mundial de las Artes Marciales, en Namek e incluso en el futuro apocalíptico de Trunks. Pero lo mejor de todo será la posibilidad de **crear equipos de luchadores.** Estos equipos estarán formados por uno (si es que somos valientes), dos y hasta tres combatientes. En acción sólo habrá uno, pero en la pantalla inferior veremos los caretos de todos los miembros de nuestro grupo. Cuando queramos cambiar al héroe que está peleando por otro, bastará con un toquecito en la táctil. También habrá personajes que actuarán como luchadores de apoyo y sólo aparecerán unos segundos para darnos una pequeña ventaja. Pero lo mejor de todo es que algunos guerreros, al ir en el mismo equipo, podrán realizar **ataques combinados devastadores.** Rellenaremos el poder al máximo, daremos un leve toque dactilar y ¡a disfrutar del espectáculo!

Otro puntazo será el **modo Historia.** ¡Cada personaje tendrá la suya y todas estarán súper curradas!

Bueno chicos, vamos a buscar las bolas mágicas para pedirle al Dragón Shenron que este juego salga... ¡YA!

ESTO ES OTRA HISTORIA

CADA PERSONAJE CONTARÁ CON SU PROPIO ARGUMENTO. Pero no sólo veremos los hechos "oficiales", las cosas tal y como las conocemos, sino que habrá rutas alternativas que nos mostrarán qué habría pasado si, por ejemplo, Freezer hubiese ganado a Goku en Namek. Además, completar los mapas del Modo Historia será la clave para desbloquear las habilidades de los luchadores.



¡Vuelve la fiesta más loca y divertida del mundo!

MARIO PARTY 7

Un micro, cuatro mandos, seis tableros y ocho mandos. Sí, sí, esta vez jugaremos ¡¡¡8 a la vez!!!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- TABLERO
- 27 ENERO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HUDSON SOFT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-8**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En total habrá **seis tableros y 86 nuevos minijuegos**, 11 de los cuales estarán pensados para jugarlos con el micrófono que, por supuesto, vendrá incluido con «Mario Party 7».
- **Se unirán dos nuevos invitados a la fiesta:** Birdo (el bicho rosa del lacito) y Dry Bones (la tortuga esqueleto). Eso sí, primero tendrás que desbloquearlos.

¡QUEREMOS FIESTAAAA!

- A la diversión sin fin de los «Party», se añadirá el **modo para 8**. ¡La locura!



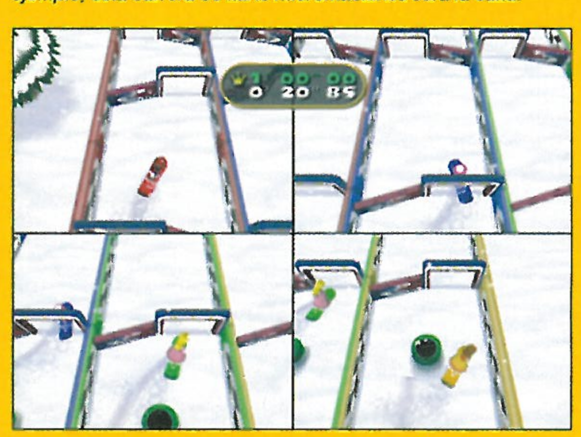
En «Mario Party 7» habrá seis nuevos tableros superdivertidos, que servirán tanto para el modo Party como para el Individual.



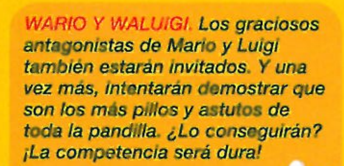
Los minijuegos serán tan graciosos como de costumbre. Por ejemplo, esta carrera de karts micromachines será la caña.



Competir será vital, pero además habrá que colaborar. En los juegos de 2 vs. 2 habrá que compenetrarse con el compi.



Ganando en los minijuegos conseguirás monedas con las que comprar ítems y estrellas. Así que ya sabes... ¡a practicar!



WARIO Y WALUIGI. Los graciosos antagonistas de Mario y Luigi también estarán invitados. Y una vez más, intentarán demostrar que son los más pillos y astutos de toda la pandilla. ¿Lo conseguirán? ¡La competencia será dura!

Todavía no hemos terminado de quitar todos los globos de la última fiesta Nintendo y ya está aquí Mario con una nueva juerga "minijueguil". Y es que el fontanero no le da un respiro a la diversión, con **más juegos, más tableros y un alucinante modo multijugador...**

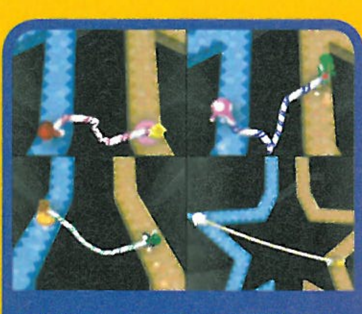
Para ocho nintenderos

Como lo lees, habrá varios modos y minijuegos exclusivos para ocho jugadores. Vamos, que si con cuatro ya nos lo pasábamos pipa... con un modo para ocho nos vamos a marcar unas sesiones de Party con los colegas totalmente inolvidables.

Pero esta no será la única novedad que veamos en la fiesta. El **Modo Individual cambiará por completo.** Ahora nos pondrá a competir contra la consola o contra un amigo en los mismos tableros del Modo Party, pero con diferentes objetivos. Ganará la partida el primero que cumpla la misión.

Y por supuesto, no faltarán los puntazos que se estrenaron en «Mario Party 6». Es decir, que volveremos a disfrutar de minijuegos para el micrófono, tanto de 3 contra 1 como de todos contra todos. Es más, en los tableros habrá **un nuevo tipo de casilla.** Si caemos en ella, tendremos que superar un reto usando el micro.

La forma de conseguir estrellas será diferente y original en cada tablero. A veces bastará con pagar veinte monedillas, pero en otras ocasiones habrá que mangárselas a los rivales, o encontrarlas dentro de unos cofres... Sorpresas no van a faltar, ni diversión, ni risas... ¡Y esta vez vendrán multiplicadas por ocho!



MARIO PARTY 7 SERÁ PARA 8

"¿Y cómo se come esto?", te estarás preguntando. Pues no seas burro, que «Mario Party 7» no se come, se juega. Se juega con cuatro mandos y cada mando lo comparten dos jugones. Uno utilizará el stick izquierdo y el botón L, y otro el stick derecho y el botón R. Está todo pensado. Venga, ve llamando a siete colegas...


7+
www.pegi.info
Nintendo
tamaño real
GAME BOY micro
Reduce el tamaño
Aumenta la emoción
Estrena tu nueva consola
con los últimos juegos de Game Boy Advance.
DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE
DONKEY KONG COUNTRY 3
MARIO power TENNIS
FIRE EMBLEM THE SACRED STONES
GAME BOY ADVANCE
© 1994 - 2005 Nintendo. Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare. © 1995 - 2005 Nintendo. TM, ® and Game Boy Micro are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. © 2004-2005 Nintendo / Intelligent Systems.
www.nintendo.es

¡¡Regalamos 10 consolas y 157 juegos!!

EL GRAN BAZAR NAVIDEÑO DE Nintendo® Acción



Llegados a estas fechas, Nintendo Acción siempre dedica un buen reportaje con los juegos más chulos que podéis tener en Game Boy Advance, CUBE y DS. En estas páginas encontraréis todos esos juegos y consolas con un pequeño extra: ¡¡los sorteamos todos!!

✱Precio: 99,99 € ✱Tipo: CONSOLA PORTÁTIL

¡DE BOLSILLO Y A LA MODA!

GAME BOY MICRO



Si quieres estar a la última, no te debe faltar el modelo más "glamuroso" de Game Boy Advance. La nueva GB Micro es una maravilla tecnológica, tan pequeña (10 cm de ancho) y con ese pedazo de pantalla (2 pulgadas), que permite variar el brillo/contraste según la luz. Y por supuesto es compatible con todos los juegos de GBA, en total más de 500 títulos.

✱Recomendado: PARA JUGONES MUY MODERNOS

! REGALAMOS 3

✱GBA ✱39,95 € ✱Plataformas

¡HAZTE CON TODO SU PODER!

W.I.T.C.H.

Las WITCH son unas brujas adolescentes que están arrasando en la tele. Ahora con este juego podréis controlar sus magias y meteros en su piel, a través de un arcade de plataformas y acción lleno de aventura y detalles de la serie. ¡Y encima podréis jugar con el bueno de Caleb!



✱Recomendado: PARA JUGADORAS "EMBRUJADAS"

! REGALAMOS 5

✱GBA ✱44,95 € ✱Plataformas



DIVERSIÓN ASEGURADA

SHIN CHAN

A todos les gusta Sin Chan; su caradura, su estilo y sus gracias. En este juego acabaremos adorándole, porque protagoniza un plataformas muy divertido, lleno de situaciones ingeniosas que nos van hacer reír a tope. Aquí hay más que un nombre famoso...

✱Recomendado: PARA PEQUES MUY TRAVIESOS

! REGALAMOS 5

✱GBA ✱Precio: 39,95 € ✱Tipo de Juego: RPG

¡LA EDICIÓN DEFINITIVA PARA TU GBA!

POKéMON ESMERALDA

La última joya Pokémon en GBA está levantando pasiones. Los nuevos Pokémon, el Frente de Batalla y los explosivos combates, han propagado la fiebre mucho más que cualquier otra edición. Eso de tener a Magma y Aqua, Kyogre y Groudon, todos juntos, hay que reconocer que tira mucho.



✱Recomendado: PARA MAESTROS POKéMON

! REGALAMOS 5

✱GBA ✱39,95 € ✱Acción/Lucha

¡VIVA LA "DRAGONBALLMANÍA"!

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Los fans de Goku sienten adoración por este juego. En él, nuestro héroe vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral lleno de geniales momentos de lucha. Si te gusta Goku, es momento de disfrutarlo a tope.



✱Recomendado: PARA GENTE DE MUCHA ACCIÓN

! REGALAMOS 5

✱GBA ✱39,95 € ✱Tenis/RPG





¡SET Y PARTIDAZO!

MARIO TENNIS

No es sólo un divertidísimo juego de tenis, sino también un animado RPG en el que empezaremos en el club de tenis como pardillos y terminaremos enfrentándonos y ganando a cualquiera. Y todo, con la magia que le pone Mario a todos sus juegos.

✱Recomendado: PARA TENISTAS PORTÁTILES



✱GBA ✱49,99 € ✱Plataformas

¡QUÉ POLLO MÁS PILLO!

CHICKEN LITTLE

La última de Disney desembarca en Game Boy con un juego a la medida de sus protagonistas. O sea, alocado y divertido. El pollito Chicken Little promete un plataformas en el que podréis revivir los mejores momentos de la película, y además echar unos minijuegos fantásticos.



✱Recomendado: PARA PEQUES Y FANS DE DISNEY

! REGALAMOS 5

✱GBA ✱39,95 € ✱Acción



COCHES Y POLIS

DRIV3R

Si te va el rollo "GTA", con misiones para cumplir en coche o a pie en lugares con glamour, luchas y realismo a tope, el nuevo Driver es perfecto para ti. Además, luce unos gráficos 3D geniales.

✱Recomendado: PARA JUGONES CAÑEROS

! REGALAMOS 5

✱Precio: 44,95 € (DS, GBA) 49,95 € (GC) ✱Tipo de Juego: Acción

¡LOS HÉROES QUE MÁS MOLAN!

LOS INCREÍBLES 2

Esta vez no hay película, pero el nuevo juego continúa donde se quedó el film. Con Mr Increíble y Frozono en plan estrella, y un modo dobles cooperativo en GC y DS que rompe con todo. En las tres versiones es un juego directo, entretenido y que rebosa acción de la buena.

! REGALAMOS 15



✱Recomendado: PARA JUGONES PELICULEROS

✱Precio: 149,95 € ✱Tipo: PAK DS + JUEGOS

¡TUS MEJORES AMIGOS!

NINTENDOGS Y MARIO KART

Son los paks más deseados del momento. La DS, con su doble pantalla, dando vida a los perros más geniales y al Mario Kart más competitivo y "online".



✱Recomendado: PARA TODOS LOS JUGADORES

! REGALAMOS 5 PAKS

✱DS ✱49,99 € ✱Plataformas

EL MEJOR SONIC DEL MUNDO

SONIC RUSH

Velocidad a tope, diversión como nunca, unos gráficos flipantes, jefes finales, bonus especiales... en el Sonic de DS todo se sale de la media. Incluso hay un personaje nuevo con el que montarse la aventura de otra manera. Si queréis flipar a lo grande, Sonic es el candidato.



✱Recomendado: PARA MANOS Y OJOS VELOCES

! REGALAMOS 5

✱DS ✱39,95 € ✱Aventura



REY DE LOS MINIJUEGOS

SUPER MARIO 64

Es el genial Mario "plataformero" de Nintendo 64, con más personajes, niveles y, sobre todo, minijuegos. Hasta 36 adictivísimos minijuegos de todos los colores y sabores, que desafían a manejar el control "táctil" como nunca. Sin duda, uno de los mejores títulos para Nintendo DS que podéis encontrar.

✱Recomendado: PARA JUGONES MUY "MARIANOS"





¡CAÑA A LOS MONSTRUOS!

A partir del Lunes 9 de Enero, en exclusiva en Cartoon Network.

Entra en
■ www.CartoonNetwork.es
y gana con "Juniper Lee" un montón de regalos.

Cartoon Network está disponible en: Digital +, Ono, Auna, Telecable, Imagenio y R.

CARTOON NETWORK

✱DS ✱39,95 € ✱Carreras

PIKACHU A TODA MÁQUINA

POKéMON DASH

Propulsa a Pikachu hasta la línea de meta con tu puntero. La pantalla táctil se convierte en protagonista en este juego de Pokémon que cambia aventuras por velocidad.



✱Recomendado:
PARA FANS DE POKéMON

REGALAMOS 5

✱DS ✱39,95 € ✱Aventura



¡DOMINA AL GRAN MONO!

KING KONG

Si os impresiona la nueva película del Gran Mono, su versión a doble pantalla os va a dejar patidifusos. Podéis elegir protagonista entre Jack, el director de cine, y Kong, la bestia parda. Con ambos los objetivos serán distintos, pero el nivel de acción... ¡crujirá vuestra DS!

REGALAMOS 5

✱DS ✱39,95 € ✱Aventura



¡QUIERO A ESE DRAGÓN!

SPYRO SHADOW LEGACY

Spyro es la estrella de una aventura preciosa, llena de exploración y momentos de kárate.

REGALAMOS 5

✱DS ✱Próximamente ✱Tenis

LA ATP EN TU PORTÁTIL

TOP SPIN 2

El nuevo tenis de 2K Games que veremos en enero pondrá en juego a las mejores raquetas del circuito. Realismo a tope y mucha emoción, sus señas básicas.





✱Recomendado:
PARA HINCHAS DE RAFA NADAL

REGALAMOS 5

✱DS ✱39,95 € ✱Plataformas

¡TÓCALE LA BOLA A PAC-MAN!

PAC'N ROLL

Nuevas consolas, nuevos tiempos. La genial bola amarilla se pasa a la doble pantalla con un arcade en el que tocar y tocar es la clave para avanzar. Arriba veis el laberinto por el que se circula, abajo arrastráis el puntero para impulsar al bueno de Pac. El resultado es superadictivo.



! REGALAMOS 5

✱DS ✱39,95 € ✱Simulador

BILLIARD ACTION

NINTENDO DS

✱Recomendado:
PARA BUENOS FANS DEL BILLAR

¿BUSCAS UN JUEGO DIFERENTE?

BILLIARD ACTION

Un buen billar le viene de perlas a la dinámica DS. Podemos aprovechar a tope la pantalla táctil para flipar con los efectos del palo sobre la bolita. Éste, además, es muy realista. Y permite campeonatos de 2 a 4 jugadores con una sola tarjeta. Si os mola el billar, este es el juego.

! REGALAMOS 5

✱Precio: 44,95 € (DS) Y 59,95 € (GC) ✱Tipo de Juego: Fútbol

NO HAY OTRO FÚTBOL IGUAL

FIFA 06

Si os mola el fútbol, no le deis más vueltas. FIFA06 ha salido redondo. En CUBE es una demostración impactante de realismo, control y jugabilidad; en DS añade un modo multijugador que entusiasma a quien lo prueba. Es el mejor juego de fútbol del momento.

5
NINTENDO GAMECUBE
FIFA 06

5
NINTENDO DS
FIFA 06

✱Recomendado:
PARA BUENOS FUTBOLEROS

! REGALAMOS 10



*Precio: 99,95 € *Tipo: PAK CUBE + JUEGO

¡MARIO EN PLAN GALÁCTICO!

MARIO SMASH FOOTBALL

La ocasión es de las buenas. Un nuevo modelo de CUBE, blanca y brillante, con el juego de fútbol más loco y dicharachero... y con Mario.

! REGALAMOS 2 PAKS

*Recomendado: PARA JUGADORES MÁS ORIGINALES



*GC *59,95 € *Aventura/

UN CÓMIC PARA TU GAMECUBE

ULTIMATE SPIDER-MAN

El cómic se convierte en juego y el juego en cómic, en una aventura hecha a la medida del hombre-araña. ¡Poneos la máscara y a saltar!



*Recomendado: PARA LOS FANS DE SUPERHÉROES



! REGALAMOS 5



*GC *59,95 € *Acción



¡EL PRÍNCIPE MÁS CAÑERO!

PRINCE OF PERSIA 3

En la nueva entrega hay más acción, más supermovimientos, más plataformas, más saltos imposibles, más luchas... y también un Príncipe oscuro fardón.

*Recomendado: PARA JUGONES MÁS MAYORES

! REGALAMOS 5

AGARRA A TUS AMIGOS Y ¡A PELEAR!



GATO CON BOTAS	SHREK	ASNO
MOVIMIENTOS ESPECIALES		
MIRADA HIPNOTIZADORA	TORMENTA VERDE	ESTAMPIDA DE ASNO

DreamWorks Shrek SuperSlam



www.shreksuperslam.com

Combate como uno de los 20 desternillantes personajes en una batalla de todos contra todos para hasta 4 jugadores.



Reduce a escombros 16 entornos totalmente destruibles.



Pelea con la técnica característica de cada protagonista y utiliza más de 20 divertidas habilidades de ataque y pociones mágicas.

ACTIVISION
activision.com

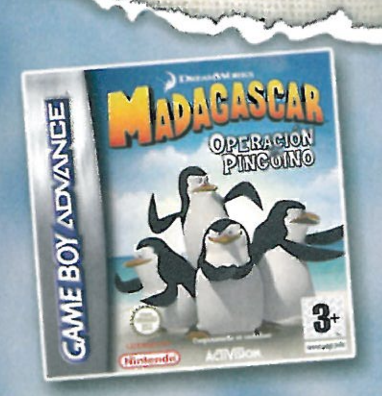




SHABA GAMES
AMAZE



GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS



YA A LA VENTA

El nuevo juego de DreamWorks MADAGASCAR

Astutos planes. Artefactos disparatados.
Pícaros pingüinos



NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE





www.madagascar-thegame.co.uk

Precio: 49,95 € (GBA/DS) Y 59,95 € (GC) Tipo de Juego: Carreras

¡VOY QUEMANDO RUEDA!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Esta vez además de carreras flipantes, tuning fardón y coches de caérsete la baba, añadimos el factor policías-que-te-persiguen. Y el grado de acción sube mucho, mucho.



REGALAMOS 15

GC 59,95 € Baile

¡EMPIEZA LA FIESTA!

MARIO MIX

El Mario más cañero llega acompañado por una alfombra en la que dar nuestros pasos bailongos. Que si arriba, abajo, que si sigue la canción, pisa cuando la flecha llegue a un punto en la pantalla, total, montón de risas y gente haciendo cositas divertidas encima de la alfombra.



REGALAMOS 5

GC 44,95 € Acción



¡SE ARMÓ LA GORDA!

HULK ULTIMATE DESTRUCTION

El héroe verde está más que cabreado y en su aventura lo muestra con creces, destruyéndolo todo.

Recomendado: PARA FANS DEL HÉROE VERDE

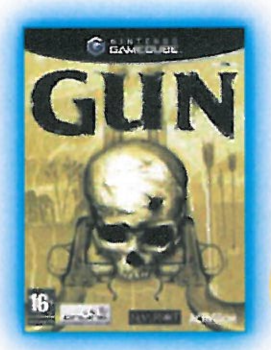
REGALAMOS 5



AVENTURA EN EL OESTE

GUN

Revive los tiempos del spaguetti-western con este juegazo de acción. Cuando lo conectes, te sentirás dentro de una película de indios y vaqueros.



*** Recomendado: PARA JUGADORES AVENTUREROS**

¡ REGALAMOS 5

GC 44,95 € Lucha



*** Recomendado: PARA FANS DE SMASH BROS.**

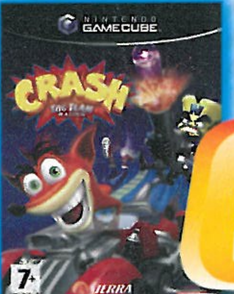
¡A PEGARSE TODOS!

SHREK

Los simpáticos amiguetes de Shrek van a medir sus fuerzas y habilidades en un juego lleno de golpes, combos, movimientos y mucho sentido del humor.







*** Recomendado: PARA FANS DE MARIO KART**

¡LOCAS CARRERAS!

CRASH TAG TEAM RACING

Crash y su banda se montan una carrera de karts y otros cacharros en el que el "juego sucio" y el "no hay piedad" están a la orden.

¡ REGALAMOS 5

¿CÓMO PARTICIPAR?

1. ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL.

Para participar, sólo tienes que enviar **un mensaje desde el teléfono móvil al número 5959.** Basta con poner la palabra clave **BAZARNT.** Por supuesto, puedes enviar los mensajes que quieras.

2. GANADORES Y PREMIOS.

En total habrá **5 ganadores, elegidos por sorteo,** que se repartirán los juegos de la siguiente forma:

3 PACKS COMPUESTOS POR:

- Game Boy Micro + Nintendo DS + Nintendogs + Los Increíbles 2 + Sonic Rush + Dragon Ball Advance Adventure + Sinchan + Driv3r + Chicken Little + Witch + Mario Mix + Mario Power Tennis + Pac´n Roll + Pokémon Dash + Mario64 + Hulk Ultimate Desctruction + Shrek Superlam + Prince of Persia 3 + King Kong + Top Spin 2 + FIFA 06 + Need for Speed: Most Wanted + Billiard Action.

2 PACKS COMPUESTOS POR:

- Nintendo DS + GameCube + Mario Kart + Mario Smash Football + Los Increíbles 2 + Sonic Rush + Dragon Ball Advance Adventure + Sinchan + Driv3r + Chicken Little + Witch + Mario Mix + Mario Power Tennis + Pac´n Roll + Pokémon Dash + Mario64 + Hulk Ultimate Desctruction + Shrek Superlam + Prince of Persia 3 + King Kong + Top Spin 2 + FIFA 06 + Need for Speed: Most Wanted + Billiard Action.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2006.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN A:











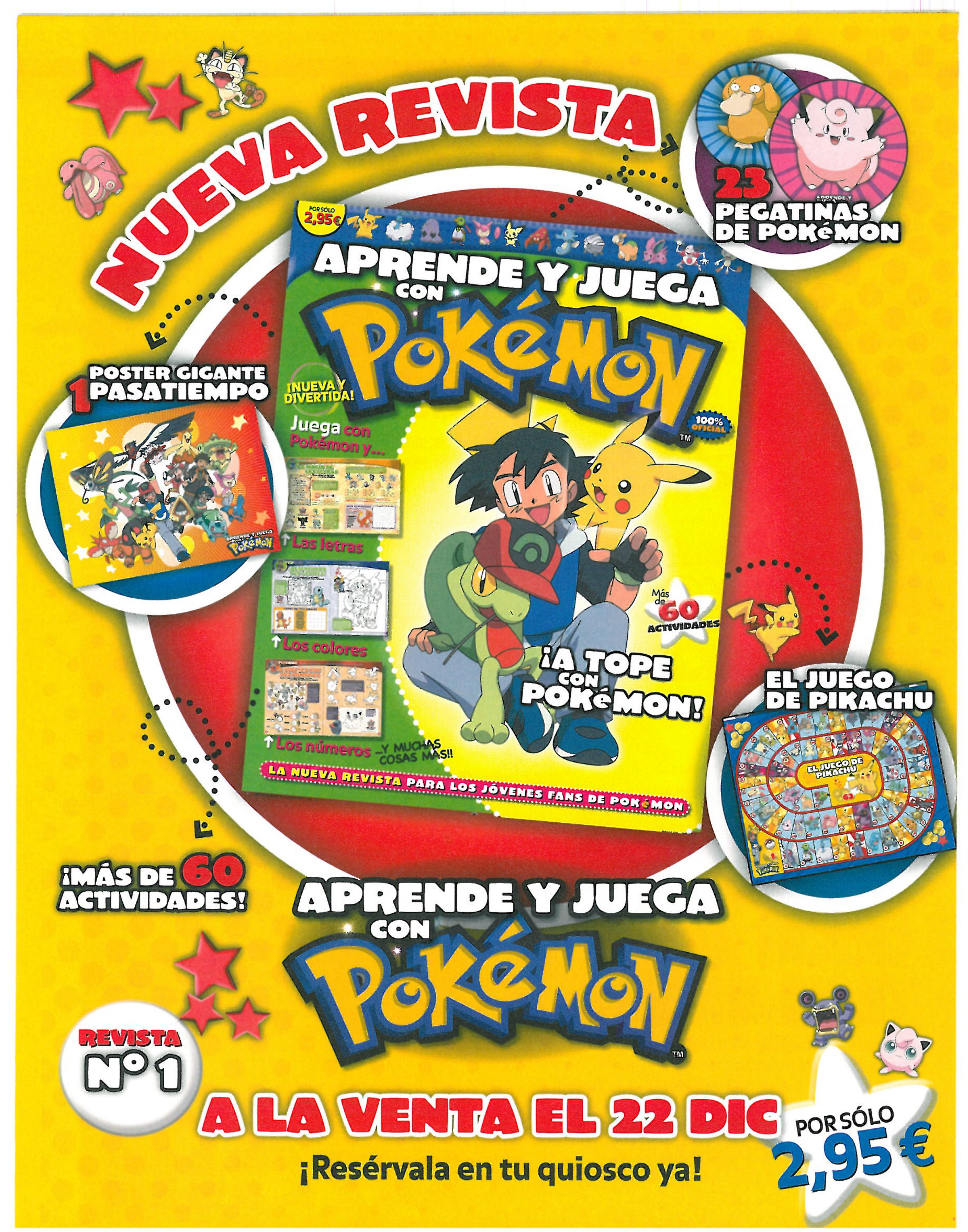








ATARI



NUEVA REVISTA
23 PEGATINAS DE POKéMON
POR SÓLO 2,95€
APRENDE Y JUEGA CON POKéMON
¡NUEVA Y DIVERTIDA!
100% OFICIAL
Juega con Pokémon y...
Las letras
Los colores
Los números –Y MUCHAS COSAS MÁS!!
Más de 60 ACTIVIDADES
¡A TOPE CON POKéMON!
LA NUEVA REVISTA PARA LOS JÓVENES FANS DE POKéMON
1 POSTER GIGANTE PASATIEMPO
EL JUEGO DE PIKACHU
¡MÁS DE 60 ACTIVIDADES!
APRENDE Y JUEGA CON POKéMON
REVISTA Nº 1
A LA VENTA EL 22 DIC
¡Resérvala en tu quiosco ya!
POR SÓLO 2,95 €

En Enero...



Harry Potter

«El Cáliz de Fuego» se estrena en GameCube con un juego que te va a poner los pelos de punta. A veces te parecerá estar dentro de la película, combatiendo contra los magos oscuros.

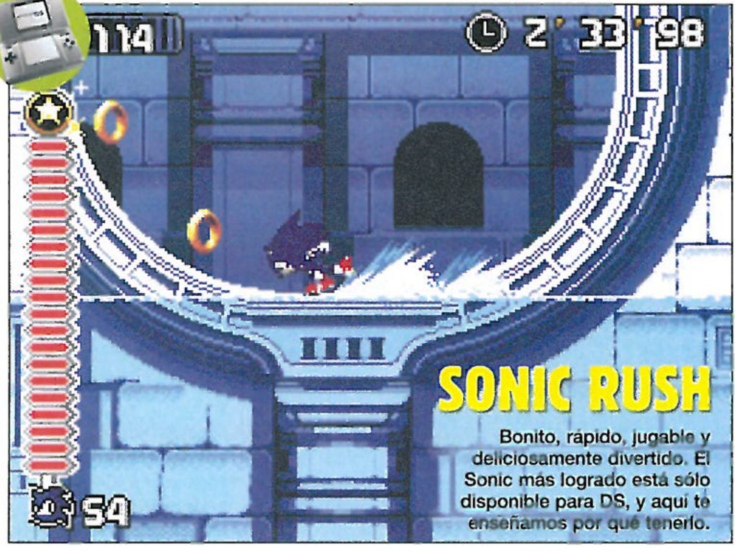
SHINCHAN

AVENTURAS EN CINELAND. Este el subtítulo del esperado (sobre todo por sus fans más incondicionales) juego para GBA de Shin chan. En él vais a disfrutar a tope de sus trastadas con un arcade de plataformas en el que no faltan ingenio ni humor. Además, es muy interesante para todo tipo de públicos. Más en la pág. 60



Kirby Power paintbrush

Kirby te invita a que manejes el pincel del poder, o sea el puntero, para pintar en la pantalla de DS los caminos por los que se moverá. La bola rosa nos va a tener muy ocupados esta vez.



SONIC RUSH

Bonito, rápido, jugable y deliciosamente divertido. El Sonic más logrado está sólo disponible para DS, y aquí te enseñamos por qué tenerlo.

PUNTUACIONES OFICIALES

17 SUPER NOVEDADES

GameCube

Nintendo DS

Game Boy Advance

Código P.E.G.I. de clasificación






- 12+ EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
- MIEDO
- SEXO
- LENGUAJE SOEZ
- DISCRIMINACIÓN

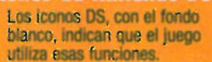
¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.







- SIN CABLES
- CHAT
- DOBLE PANTALLA
- COMPATIBLE GBA
- MICRÓFONO
- PANTALLA TÁCTIL

OK Nintendo Acción



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL LABORAT.
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1

- Niveles: 8 MUNDOS
- Modos: HISTORIA, RETO Y MINI
- Datos: TRES MINIJUEGOS

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Kirby llega a DS pinta que te pinta

KIRBY POWER PAINTBRUSH

Dibuja caminos con tu puntero para llevar a Kirby por un colorido plataformas en el que el prota no salta... ¡¡¡rueda!!!

El pequeño gordinflón rosa se estaba haciendo de rogar. Pero por fin le tienes aquí, en tu Nintendo DS, hecho una bola y con ganas de rodar y rodar en un plataformas táctil en el que tú pintas mucho. De hecho, tú lo pintas todo...

¡Con tu puntero-pincel!

Pues sí, una bruja con muy malas pulgas ha transformado a Kirby en una pelotilla y ha dejado Dream Land echo un cuadro (literalmente). Así que si quieres deshacer el entuerto vas a tener que usar **el pincel del poder.** ¿Que no lo tienes? ¡Pero si está en tu mano! **¡Es tu puntero!** Con él puedes dibujar líneas de arco iris que lleven rodando a Kirby de un lado para otro. **Si hay una caída, pintas un puente; si aparece un muro de pinchos, dibujas una pared** y se para la bolita; si quieres aumentar la velocidad, pues te marcas un looping... Pero cuidado, el medidor de tinta se agota y tarda unos segundos en rellenarse. ¡Sé prudente! Además, tu puntero es mucho más que un pincel. Dando toquecitos en la pantalla **puedes hacer que Kirby acelere, o atontar a los enemigos,** o activar cachivaches de los escenarios... Y, como siempre, cuando nuestro rosáceo amigo acaba con un malo, copia sus habilidades. Pero **lo mejor de todo son los jefes finales. Cada uno de ellos es un minijuego diferente** y muy guay. ¡Si es que aquí todo es táctil! Tanto, que la pantalla superior sólo queda para mostrar el mapa del nivel y los marcadores. Un detallito que no estropea para nada la diversión de pintar y jugar con este Kirby-bola.

UNA BOLITA ROSA Y MUY ABSORBENTE

Tan absorbente es Kirby que, tras cascar a un malo, adquiere sus poderes. De esta forma puede transformarse en Kirby-hielo, Kirby-misil, Kirby-roca y un montón más. Después, con sólo puntear sobre él, utiliza ese poder. Y fíjate bien, porque para avanzar en algunas zonas necesitas un poder concreto.



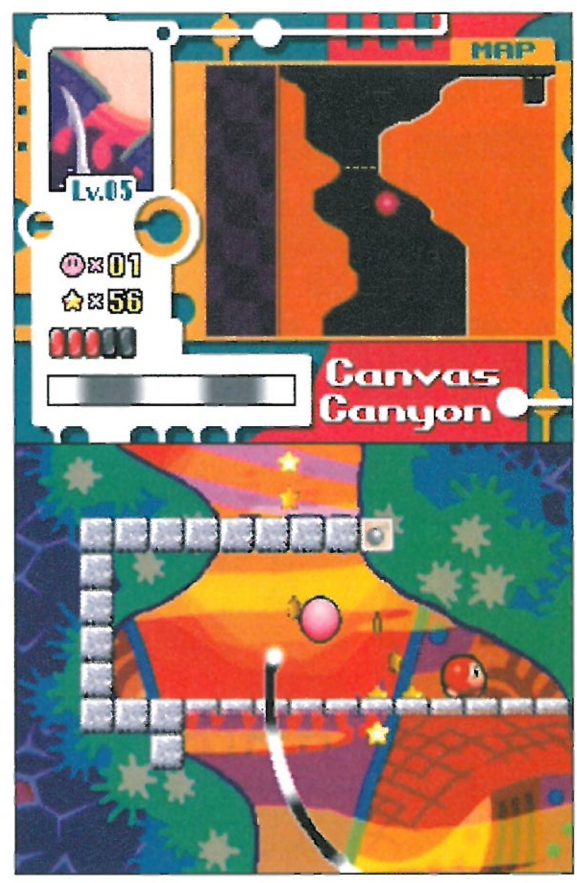
PANTALLA TÁCTIL



Dibuja líneas con el puntero para evitar que Kirby caiga en las trampas, y puntea sobre él para que aumente su velocidad.



Hay cientos de estrellitas repartidas por los niveles. Coge todas las que puedas, porque cada vez que juntas 100 ganas una vida.



Toda la acción "ruedil" se desarrolla en la pantalla táctil, la pantalla superior queda para el mapa, el medidor de tinta...

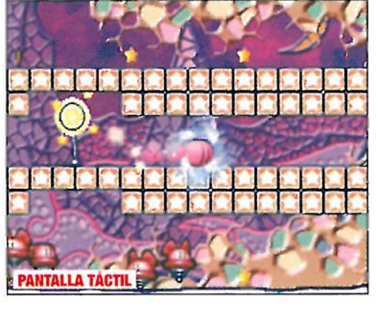
PINTA Y COLOREA El estreno de Kirby en DS te trae color, originalidad y un uso total del puntero. No se puede pedir más.

MINIJUEGA CON LOS JEFES

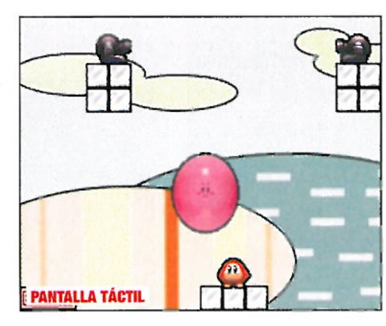
Cada enemigo final te plantea un reto de lo más divertido. Hay tres diferentes: uno de carreras, otro en plan «Arkanoid» y un tercero en el que debes copiar dibujitos.



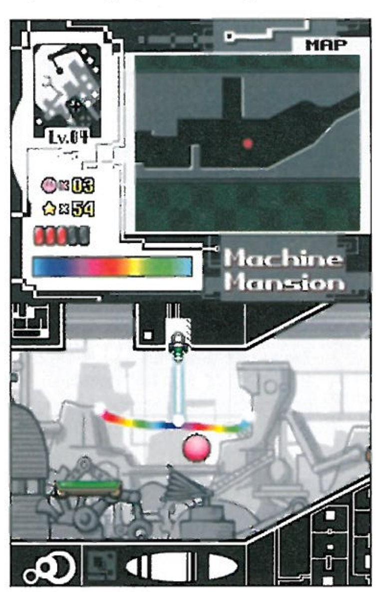
Uno de los minijuegos es una carrera táctil contra Dedede.



Rompe los bloques estrellados a base de toquecitos. ¡El puntero vale para todo!



Busca el poder que necesites en cada momento. Con Kirby-globo vueeeelas...



Reuniendo medallas secretas puedes ganar ítems como melodías o vida extra.



En los Retos Iris tienes que completar los niveles en el menor tiempo posible.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

▲ Preciosos escenarios multicolor llenos de vida.

▼ Kirby y sus enemigos son muy sencillos y pequeñitos.

SONIDO 90

▲ Las típicas y animadas melodías del mundo Kirby, algunas viejas, otras nuevas.

▼ No hay demasiados efectos y son poco variados.

JUGABILIDAD 94

▲ Convertirse en todo un pintor es más fácil y divertido que nunca. ¡Viva Kirby-bola!

▼ Si eres hábil, este Kirby no te planteará mucho reto.

DURACIÓN 86

▲ Modo Historia, Retos Iris, Minijuegos y un montón de extras por desbloquear.

▼ Los 8 mundos de la aventura principal acaban sabiendo a poco. No es largo ni difícil.

TOTAL 91

▲ **Pintar con tu puntero** mola mazo, pero lo más divertido son **los minijuegos.**

▼ El Modo Historia es más bien facilito.

VALORACIÓN



KIRBY TIENE MUCHO ARTE EN TU DS

Aunque ya vimos algo parecido en «Yoshi Touch & Go», este «Kirby Power Paintbrush» le saca mucho más partido a la idea de pintar en tu DS. Todo se hace a base de puntero y da como resultado un bonito plataformas muy rápido y adictivo, con una aventura cortita, pero compensada de sobra por los otros modos de juego.

LA DOBLE PANTALLA

Tu puntero pinta mucho.

Es más, podríamos decir que pinta demasiado, porque todo en este Kirby se hace en la pantalla táctil. De hecho, las funciones de la pantalla superior quedan eclipsadas por completo. El micrófono no se usa.

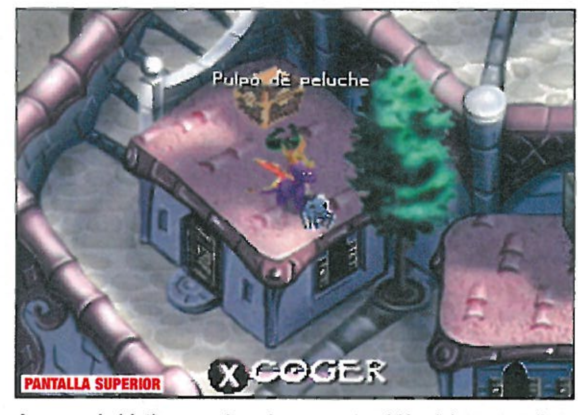
¡Este dragón sabe kárate!

SPYRO: SHADOW LEGACY

El famoso dragoncillo se estrena en DS con una aventura repleta de belleza, exploración y... ¡golpes de kárate!



En la pantalla superior todo es muy bonito, sí, pero la inferior solo muestra el inventario, el mapa o los poderes "dibujables".



Aunque el objetivo es salvar dragones, también debes cumplir misiones como conseguir un juguete para abrir nuevos caminos.



Los dragones están prisioneros en la dimensión de las sombras, rodeados de enemigos pequeñitos pero matones. ¡Ya va, Ember!

Todos los dragones de la isla de los dragones, excepto Spyro, han sido teletransportados a **la dimensión de las sombras,** mira tú por dónde. Así que, le toca a nuestro chavalín ir explorando palmo a palmo la enorme isla, enfrentándose a montones de enemigos y **salvando a todos los dragones** de su tribu.

Un héroe bidimensional

De modo que le espera un trabajo muy duro, y más si tenemos en cuenta que, para conseguirlo, debe recorrer tanto la dimensión de luz como la de las sombras. Ambas se conectan mediante portales que usaremos un montón de veces. Sí, porque no bastará con entrar en la dimensión de las sombras, ver un dragón y decirle "¡p'a casa!". Los enemigos que los custodian son duros, incluso los hay inmunes a ciertos ataques. Menos mal que **los dragones liberados van enseñándote nuevos poderes y golpes de kárate** para hacerte más fácil el trabajo. Lo malo de todo esto es que los golpes resultan un poco "ortopédicos", al igual que el resto de movimientos del prota. Pero, aunque la calidad técnica sea algo baja, terminas divirtiéndote con esta larga aventura del dragoncillo morado.

PODER TÁCTIL

¡DIBUJA TUS PODERES!
Es muy fácil porque solo tendrás que dibujar figuras geométricas. Basta con trazar un triángulo para teletransportarte, por ejemplo.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **AMAZE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Datos: **12 ZONAS**
- Extras: **5 HECHIZOS TÁCTILES**
- Funciones DS:




- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
3D bonitas de ver. Spyro se mueve con cierta brusquedad.

SONIDO 82
Música de cuento, efectos correctos y algún grito que otro.

JUGABILIDAD 87
La vista escogida dificulta los saltos. Por lo demás, divertido.

DURACIÓN 86
Tienes 12 zonas en las que rebuscar cada vez que aprendes un nuevo poder.

TOTAL 86

▲ El divertido **desarrollo**; los **poderes táctiles.**



▼ **Las 3D,** que molan, pero **no dejan jugar** muy bien.

VALORACIÓN

El dragón ha aterrizado en DS con toda la diversión de su saga de aventuras. Lástima que la cámara escogida no nos ayude a disfrutar como merecía el juego.

¡CUIDADO!

Sonic puede hacer saltos de infarto entre las dos pantallas de la DS. ¡TÚ NO!

Una sola pantalla no es suficiente para Sonic, así que ha decidido aparecer en tu Nintendo DS.
En el primer juego que exprime tu DS al máximo, Sonic acelera, corre, vuela y salta en AMBAS pantallas a la velocidad de superSONICa. Con todas las caídas brutales y los impresionantes loopings que te esperarías de cualquier juego de Sonic, además de un misterioso personaje femenino y juego inalámbrico, Sonic Rush es un verdadero subidón.

SONIC RUSH™







www.sega.es



¡Plataformea a todo trapo en tu DS!

SONIC RUSH

El Sonic más cañero y veloz de la historia se juega a tope en la doble pantalla de tu DS. ¡Se te van a poner las púas de punta!

Sonic se cuela en tu Nintendo DS a toda pastilla con un **flipante plataformas a doble pantalla** cargado de espirales, loopings y saltos a una velocidad de vértigo. Así que tómate unas pastillas contra el mareo. ¡Esto sólo acaba de empezar!

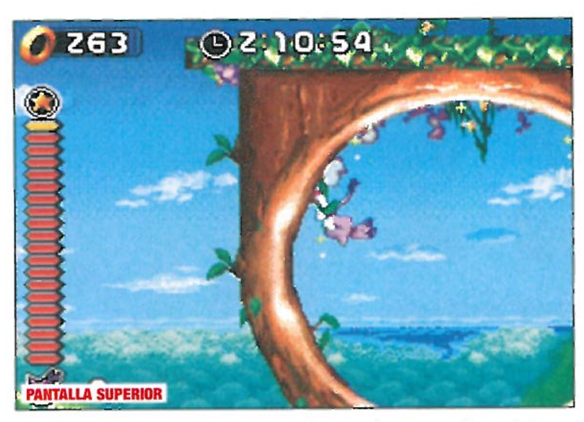
El Sonic más molón

Dos dimensiones paralelas, un tipo clavadito al Dr. Robotnik, la aparición de una gata misteriosa y unas extrañas joyas llamadas las Esmeraldas del Sol. Algo huele a chamusquina detrás de todo esto y Sonic, con tu ayuda, va a descubrir qué es. Para eso vas a lanzarte a un plataformero viaje por un mundo muy parecido al de otras aventuras del erizo azul. Están las típicas máquinas del Dr. Robotnik, está la típica fase de agua con el típico Sonic que se ahoga como no te andes con ojo; está el típico y desquiciante casino, y están los anillos, los pinchos, las rampas, los trampolines... Vamos, que es **un título de la saga en toda regla pero mejor,** mucho mejor que los anteriores. En primer lugar porque **todo es más bonito y colorido.** El **desarrollo 2D** mezclado con algunos **efectos 3D de los escenarios** y con la endiablada velocidad del juego, crea unos efectos alucinantes. Y en segundo lugar, este Sonic es tan especial porque **utiliza todo el tiempo las dos pantallas a la vez.** Puedes estar viendo al erizo echar chispas en la pantalla superior y, de repente, verle corriendo cabeza abajo en la pantalla táctil. No sólo eso, gracias al uso de las dos pantallas puedes ver qué te espera abajo tras un salto o qué es lo que se te viene encima. Mola, ¿eh? Pues también hay que destacar las **fases de bonus** (táctiles y en 3D), los impresionantes jefazos finales y la posibilidad de **jugar con Blaze,** una gatita que nada tiene que envidiar a nuestro puercoespín favorito. Y es que la minina corre, brinca y reparte patadones de fuego que da gusto. La única pega es que sus fases son las mismas que las de Sonic, aunque en distinto orden. Aún así, este es **el mejor título** de la saga. ¡Venga, sal pitando a pillártelo!

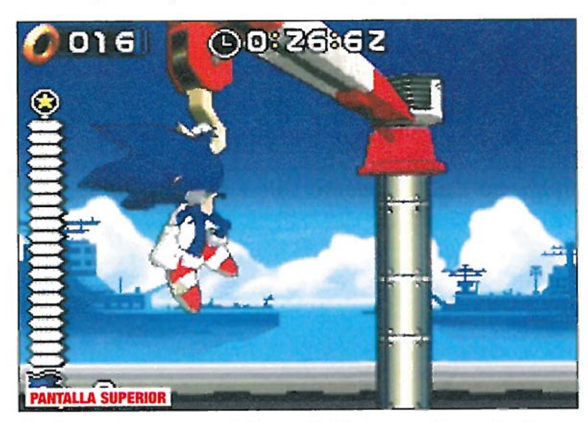
LA SÚPER VELOCIDAD ES DE COLOR AZUL

Una de las nuevas habilidades de Sonic (y de Blaze) es realizar piruetas en el aire. Haciendo acrobacias se rellena la barra de tensión que hay a la izquierda de la pantalla. La energía acumulada en esta barra te servirá para darle a Sonic una velocidad meteórica. Nunca le habrás visto correr igual.





Sonic y Blaze demuestran que no hay nadie como ellos a la hora de hacer piruetas y correr a toda mecha. ¡Si parecen ninjas!



En algunos momentos, el desarrollo 2D se mezcla con bonitos efectos 3D, como cuando Sonic se engancha a una grúa.



Gracias a la doble pantalla, cuando estamos arriba podemos anticiparnos a los peligros que nos esperan abajo y viceversa.

DIVERSIÓN SÓNICA

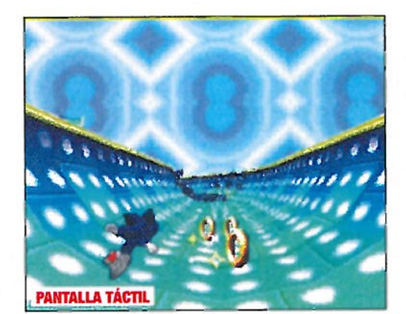
El erizo de Sega vuelve al estilo plataformero clásico pero con toques de calidad "made in" DS.

JEFAZOS VOLUMINOSOS

Voluminosos porque son enormes y voluminosos porque lucen unos graficazos poligonales que quitan el hipo. Además, los escenarios también son tridimensionales.



Con los jefazos hay que cambiar la velocidad por la habilidad.



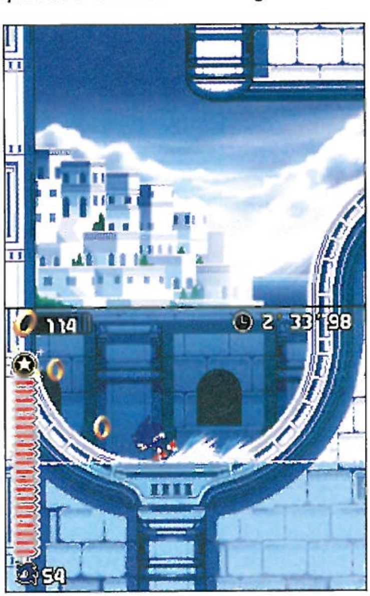
Las fases de bonus se juegan con el puntero y te exigen muy buenos reflejos.



No todo es correr y saltar, también tienes que zurrar a los robots enemigos.



Los escenarios están repletos de rampas, loopings y saltos con los que fliparnos.



Todo va tan deprisa que Sonic pasa de una pantalla a otra casi sin darte cuenta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Todo es muy colorido y los efectos 3D molan, sobre todo los de los jefes.

▼ Hay fondos (pocos) algo más simplones que el resto.

SONIDO 93

▲ Temas cantados muy marchosos. La música de los bonus es la caña.

▼ Siendo "tiquismiquis", que las voces no estén en castellano.

JUGABILIDAD 96

▲ El juego es tan rápido y espectacular que no paras de fliparte en ningún momento.

▼ La fase del casino y la poca resistencia de Sonic bajo el agua desquician a cualquiera.

DURACIÓN 89

▲ Dos personajes, 7 fases de bonus y un multijugador para competir contra un colega...

▼ ...Pero el modo Historia se queda un pelín corto.

TOTAL 94

▲ Las fases de bonus; los jefes finales; y la **supervelocidad**.

▼ Que los niveles de Sonic y de Blaze sean los mismos.

VALORACIÓN



SONIC ECHA CHISPAS EN TU NINTENDO DS

En «Sonic Rush», velocidad es sinónimo de diversión, y te aseguramos que aquí hay mucha, mucha velocidad. A la típica mecánica superadictiva de todos los juegos del erizo, se le ha añadido un uso chulísimo de la doble pantalla y una vistosa mezcla entre 2D y 3D. Es difícil no fliparse con este Sonic.

LA DOBLE PANTALLA

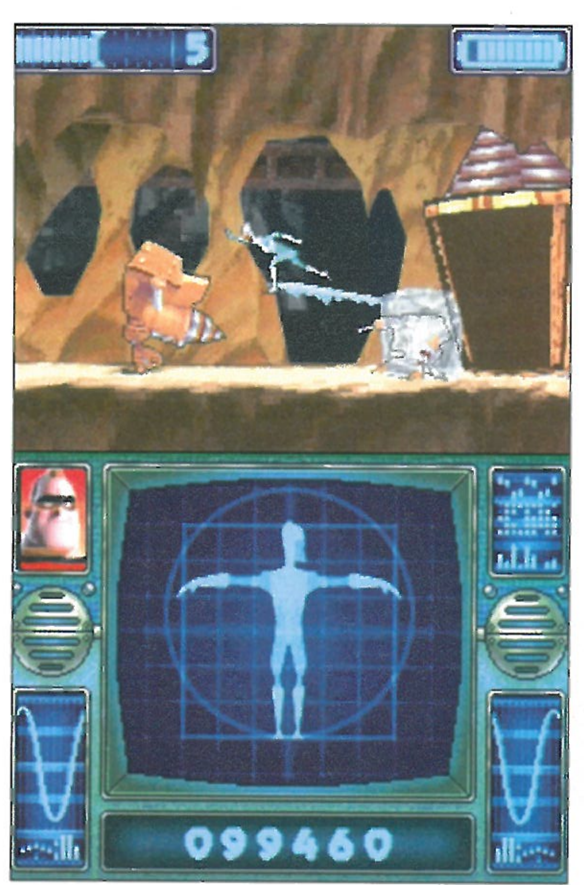
Sonic corre por dos pantallas

Cierto es que «Sonic Rush» hace poco uso del puntero. Sólo en las fases de bonus. Pero es que estas fases molan mucho. Además, durante todo el juego los escenarios abarcan las dos pantallas. Práctico y bonito.

¡Acción a tope para tu DS!

LOS INCREÍBLES 2

Mr. Increíble y Frozono se han propuesto repartir mamporros en todas las consolas Nintendo. Sólo les faltaba DS, ¡ya no!



Los héroes dan caña a los malos en la pantalla superior. Tú los controlas con los botones o tocando con el puntero en la táctil.



Combina los poderes de los protas para obtener ventaja en las luchas. Frozono congela y Mr. Increíble se encarga de lo demás.



Las súper habilidades de Frozono transforman a los enemigos en auténticos cubitos de hielo. Así son más inofensivos.

A estas alturas seguro que ya sabes de qué va la historia: todo empieza donde acabó la peli de Disney, con la aparición del Socavador, y Mr. Increíble y Frozono preparándose para la acción. El resto de la "family" se queda en la superficie. Pero no hay problema, dos superhéroes son más que suficientes para darle una buena tunda al Señor Topo ese y todos sus robotejos.

Dos héroes bajo tierra

Para hacer frente al Socavador, los protas tendrán que introducirse en las **profundidades terrestres.** Un paisaje que combina **avance lateral 2D con escenarios 3D,** pero que, desgraciadamente, se repite más de la cuenta. En este mundo subterráneo controlas a Mr. Increíble y a Frozono, **intercambiando** entre uno y otro para aprovechar a tope sus poderes. La fuerza bruta de "Mr. Musculitos" te viene de perlas para reventar tuberías y evitar cualquier objeto pesado. Y si lo que quieres es **crear plataformas de hielo, apagar fuegos o deslizarte por el aire,** necesitas a Frozono.

Combinar estas habilidades es vital para superar los obstáculos. Pero es todavía más importante en los momentos de acción. Y aquí hay mucha acción, tanta que puede llegar a cansar. De hecho, **las fases están llenas de robots** a los que debes convertir en chatarra. Frozono los congela y Mr. Increíble los hace trizas, un equipo imparable. Acción total.

¿Y la pantalla táctil? Pues también sirve para controlar al personaje, pero la verdad es que el uso del puntero es muy poco práctico. Un defecto que los fans de Mr. Increíble sabrán perdonar, sobre todo después de probar el genial **modo cooperativo con dos consolas y dos tarjetas.**

HABILIDADES HERÓICAS

PODERES SÚPER ÚTILES.
La fuerza de Mr. Increíble y el hielo de Frozono valen para mucho más que para destrozar robots. El Míster levanta puertas y vigas de acero que da gusto. Mientras que el "Sr. Frigorífico" crea plataformas de hielo para llegar a zonas altas.



El forzudo Mr. Increíble puede con lo que se ponga enmedio.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HELIXE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2 (MULTITARJETA)**
- Personajes: **2 HÉROES**
- Niveles de dificultad: **3**
- Funciones DS:




Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Escenarios subterráneos en 3D y héroes bien animados.

SONIDO 86
La música te mete bien en el papel de un superhéroe.

JUGABILIDAD 85
El modo cooperativo para dos es genial. Mucha acción.

DURACIÓN 84
La dificultad es creciente, pero no hay extras, ni modos...

TOTAL 85

▲ Los héroes. **Acción directa y sin complicaciones.**

▼ Se repite mucho. El control en la pantalla táctil.

VALORACIÓN

«Los Increíbles 2» para DS recoge el desarrollo de la versión GBA y le añade unos gráficos más bonitos y un modo cooperativo. Pero el uso táctil... ¡suspenso!



Por primera vez...
SHIN CHAN en
¡un videojuego!





¡A LA VENTA EN DICIEMBRE!

LUK INTERNACIONAL S.A.

GAME BOY ADVANCE

7+ www.pegi.info ATARI





¡NO TE PIERDAS
SHIN CHAN
EL PEQUEÑO SAMURÁI!
EN DVD
¡A LA VENTA EL 16 DE NOVIEMBRE!



OK Nintendo Acción





- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: SIMULACIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-3

- Personajes: PERSONALIZABLES
- Utensilios: 3 LOCOS INVENTOS
- Extras: 7 JUEGOS CREATIVOS



- Funciones DS:



- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Los Sims se pasan a la aventura táctil

LOS SIMS 2

Crea un personaje, dirige un hotel, haz amigos, lucha contra alienígenas... ¡y pártete de risa! Todo en 3D y con mucho tacto.

En Nintendo DS nada es lo que era. ¡Incluso los Sims se han revolucionado! Sí, debes hacer amigos, ganar dinero, comer, dormir, ejercitar los músculos... Nada de eso ha cambiado. La gran novedad llega con su loco desarrollo, **una original y divertidísima aventura 3D en la que debes dirigir un hotel de lo más rarito.** ¡Y además con minijuegos táctiles a porrillo! ¡Es la bomba!

Este sitio es raro, raro, raro...

Lo primero, como siempre, es crear un Sim **a tu estilo, con las pintas que más te molen.** ¿Ya has elegido prota? Pues... ¡hala, que empiece la aventura! Resulta que ibas de viaje y tu coche te ha dejado tirado en Las Rarezas, un pueblecito situado en medio del desierto. Y claro, ahora no tienes un duro para la reparación. ¿La solución? Pues ponerte a currar como director en el hotel del pueblo. **Construye habitaciones, amuéblalas, mantenlo todo limpio...** ¿Que parece muy serio? De eso nada, si el pueblo se llama Las Rarezas es por algo. **A la vez que curras, debes enfrentarte a matones, trabajar para el FBI y hasta acabar con invasiones alienígenas.** Además, tus clientes también son bastante especialitos. No paran de hacerte encargos y, para colmo, se enfadan con mucha facilidad. Así que, cuida tus relaciones con ellos. Si no, perderán los nervios y se pondrán a romper todo lo que pillen. Y si en el hotel no ganas mucho dinerillo, hay muchas **alternativas táctiles** para hacerte de oro: jugar en el casino, **componer música (aquí también se usa el micrófono), pintar cuadros,** buscar tesoros en el desierto... Y es que en «Los Sims 2» **el uso del puntero está a la orden del día.** Aunque con tantas ocupaciones, te vas a volver a loco. No hay más que ver tu barra de salud mental, que no para de bajar. Para mejorarla también hay multitud de posibilidades: ducharte, ir al baño, picar algo de la nevera... Si es que este Sims es tan **variado, adictivo y original** que las horas se te pasan volando "sim" darte cuenta. Te lo decimos... "simceramente".

¡BIENVENIDO AL HOTEL DE "LAS RAREZAS"!

Tu misión principal en «Los Sims 2» es dirigir este extraño hotel. Y te va a dar mucho trabajo: usa la aspiradora para limpiar el suelo, atiende a las necesidades de los clientes, recoge varillas nucleares para mantener la electricidad, construye un bar, y un gimnasio, y una suite de lujo... ¡Buf, aquí no hay tiempo para aburrirse!







Esta aventura 3D tiene momentos delirantes, como... ¡hacer frente a una invasión alienígena con una simple pistola de agua!

Durante las charlas con los clientes tienes que fijarte en cómo actúan y responderles adecuadamente: gritando, riendo...

ADICCIÓN SIM No podía ser de otra forma: los Sims más divertidos y originales sólo podían jugarse en Nintendo DS.

EL ARTE ESTÁ EN TU DEDO

O mejor dicho, en tu puntero. Componer melodías o pintar tus propios cuadros, para luego venderlos, son dos de las formas más creativas de ganar dinerillo.



En la galería de arte, tu puntero se convierte en un pincel.



Todo comienza con tu llegada al pueblo "Las Rarezas". ¡Este sitio no es normal!



Para mejorar tu barra de salud mental debes comer, dormir, tomar el sol...



Si encuentras una momia alien, le puedes hacer una autopsia, en plan Expediente X.



Usa el detector de metales en el desierto para encontrar todo tipo de tesoros.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ Da gusto ver moverse a los Sims. Todo está en 3D.

▼ A veces se ven fallitos gráficos en los escenarios.

SONIDO 89

▲ Melodías muy variadas: marchosas, de piratas, de misterio... Efectos graciosos.

▼ Las voces y ruidos que hacen los Sims molan, pero pueden volverte loco por repetición.

JUGABILIDAD 93

▲ Puedes hacer miles de cosas, todas muy divertidas y originales. No te vas a aburrir.

▼ Algunas misiones no están muy bien explicadas.

DURACIÓN 96

▲ Con la gran cantidad de minijuegos y de ítems por coleccionar, te vas a tirar meses haciendo el Sim.

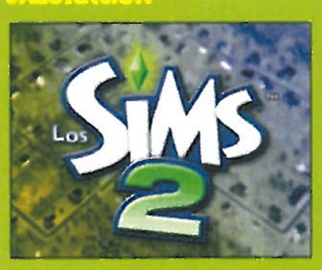
▼ Si esperabas un Sims clásico, aquí no lo vas a encontrar.

TOTAL 93

▲ Muchos **minijuegos, mucho puntero,** mucho humor...

▼ A veces, los objetivos no están claros. Eso desespera.

VALORACIÓN



HUMOR, PUNTERO Y MUCHA SIM-PATÍA

Este Sims no tiene nada que ver con ningún otro Sims al que hayas jugado. Aquí, lo de vivir la vida es importante, pero secundario. El desarrollo es en plan aventura 3D, con objetivos variados, mucho humor y mogollón de minijuegos táctiles que te ponen a darle caña al puntero. Te enganchará seguro, aunque no te molen los Sims.

LA DOBLE PANTALLA

Estos Sims tienen mucho tacto

Aunque la aventura se desarrolla en la pantalla superior, no puedes perder de vista la táctil. Cada dos por tres estás metido en algún minijuego de puntero y micro. Además, las dos pantallas se complementan perfectamente.



Aventura, magia y fantasía para tu DS

CRÓNICAS DE NARNIA
EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

Déjate hechizar por el encanto de otro de los peliculones de esta navidad y vive la gran aventura de descubrir Narnia.



Las aventuras en Narnia rebosan acción, los enemigos están por todos lados. Lucha sin parar y tus chicos subirán más de nivel.



En la pantalla táctil puedes dibujar hechizos y tocar melodías con la zampoña (esa especie de flauta con forma de tirachinas).

Un mundo helado por la maldición de una bruja, cientos de seres mágicos y cuatro niños dispuestos a convertirse en héroes son la excusa perfecta para que disfrutes en tu DS de una **peliculera aventura cargada de toques RPG.**

Una gélida experiencia

A los **cuatro hermanitos Pevensie** les toca enfrentarse a la Bruja Blanca. Y a ti te ha tocado guiarles por la nevada tierra de Narnia. Tú sólo controlas a uno de los chicos/as, al que quieras, mientras la consola se encarga del resto. Pero en cualquier momento puedes cambiar de personaje para seguir dando caña a **enanos, cíclopes, minotauros y muchas otras criaturas de fábula.** Y cuanto más luches, mejor, porque así **los niños suben de nivel** y mejoran sus habilidades, como en un juego RPG. Además, no dejes pasar la oportunidad de ayudar a los animales que encuentres por el camino. Si lo haces, te recompensarán con nuevos poderes. Aunque lo mejor es que **en la pantalla táctil puedes dibujar hechizos y tocar melodías** con el puntero. Una lástima que la irregular dificultad y la mala indicación de las misiones le hagan perder puntos a una aventura tan mágica.

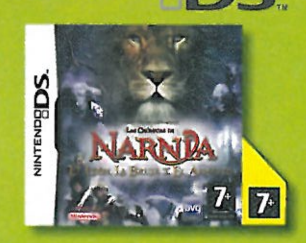
DE COMPRAS

¡VAMOS AL "CORTE NARNIANO"! La Señora Ardilla te venderá todo tipo de armas y armaduras... a cambio de una módica cantidad de cristales de hielo, por supuesto.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **BUENA VISTA**
- Desarrollador: **AMAZE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (MULTITARJETA)**
- Personajes: **4 HERMANOS**
- Poderes: **+ DE 20 HABILIDADES**
- Funciones DS:






- Precio: **49,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

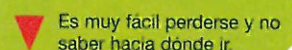
GRÁFICOS 88
El mundo de Narnia está recreado de forma vistosa.

SONIDO 86
La música crea un ambientillo muy peliculero.

JUGABILIDAD 85
La dificultad no está bien medida, pero los toques RPG molan.

DURACIÓN 86
La aventura no es muy larga, pero hay muchas misiones y búsquedas secundarias.

TOTAL 86



▲ El **multijugador para cuatro**; los toquecillos RPG.

▼ Es muy fácil perderse y no saber hacia dónde ir.

VALORACIÓN

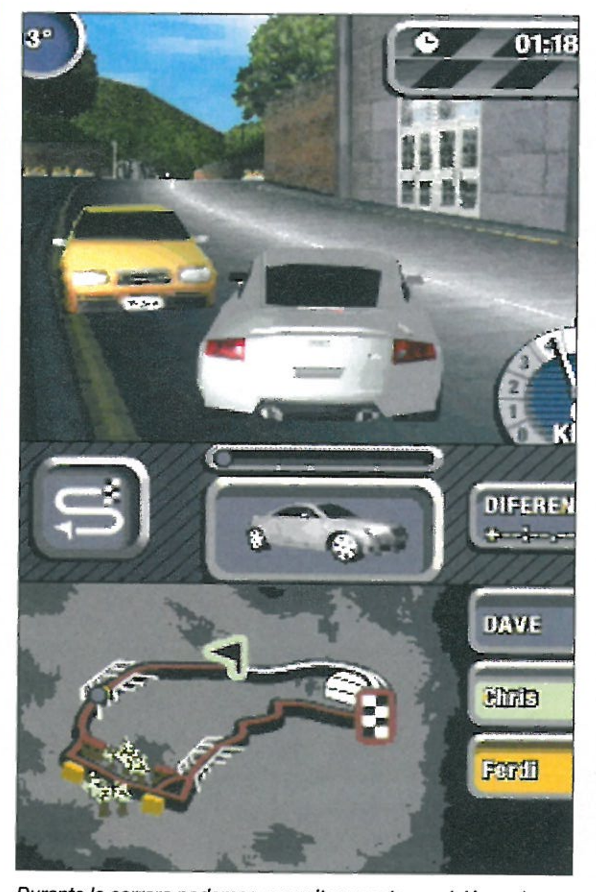
El mundo de Narnia da el salto del cine a tu Nintendo DS con una aventura de toques RPG que te hará pasar muy buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.


3+
www.pegi.info
Nintendo
RETORNO A HOENN,
¡HAZTE CON LAS LEYENDAS!
POKéMON
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
ESMERALDA
Company Nintendo
3+
Lucha, atrapa y entrena más de 200 Pokémon en la edición Esmeralda
MÁS POKéMON QUE NUNCA
El feroz y poderoso Rayquaza ha despertado para mantener el equilibrio entre Groudon y Kyogre. Estos tres Pokémon legendarios te están esperando en una trepidante aventura en torno a un Hoenn mejor y más grande. Defiende la paz de Hoenn ante la doble amenaza de Equipo Aqua y Equipo Magma.
¡Y ahora, atrapa y entrena más Pokémon que nunca tras vencer al Alto Mando!. Y luego, empieza lo nunca visto, el Frente de Batalla, donde experimentarás nuevas formas de lucha.
¿Estás preparado para la mayor aventura que jamás hayas vivido?
POKéMON EDICIÓN ESMERALDA
Sólo en Game Boy
GAME BOY ADVANCE
The Pokémon Company
www.nintendo.es

Se busca piloto rápido y malote

NFS MOST WANTED

Vándalos motorizados, cantidad de retos por delante, un cochazo tuneado a tope y mucha velocidad. ¿Vas a perdértelo?



Durante la carrera podemos consultar nuestra posición en la pantalla de abajo, además de conocer el trazado del circuito.



Para ganar el máximo de carreras deberás estar muy atento a los atajos que hay en cada escenario. Mira, aquí hay uno.



Las carreras son disputadas, pero la sensación de velocidad no está muy lograda, ni tampoco el aspecto de los coches.

Llevas a la poli detrás y hay otros tres corredores deseando echarte fuera de la carretera. ¿Lo único que puedes hacer es correr? Pues sí.

La "lista negra" gamberril

Ya que acabas de sacarte el carné de conducir, toca comprar un súper deportivo y salir en busca de marcha por el barrio. Entonces verás que la ciudad está repleta de **malotes deseosos de retarte en rapidísimas carreras.** Así, tan pronto te ves luchando por eliminar a otros tres corredores, como atravesando media urbe contrarreloj, o **perseguido por la poli.** Interesante, ¿verdad?

Pues, aunque parezca increíble, el defectuoso control estropea estos emocionantes retos. Además, lo único que distingue a unos retos de otros es la cantidad de vehículos policiales en pista y el número de competidores. Eso sí, la posibilidad de **tunear el coche** sigue siendo uno de los platos fuertes. Y además se incluye **un interesante editor de pegatinas, ideal para darle caña al puntero...** aunque no tenga más utilidad en el juego. Pero ni el "tunning" ni el sosete modo multi salvan las castañas del fuego a «Most Wanted». Una lástima, porque en DS se puede correr mejor. Díselo a Mario.

DECÓRATELO

¡¡DIBUJA TU PROPIO LOGO!!
¡Fíate en mí, que te voy a dibujar un lagartijo en el capó! ¡Hala, mira qué majo! Y todo con mi puntero, sin sprays, pinceles ni nada.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Datos: **6 MODOS DE JUEGO**
- Coches: **36 MODELOS**
- Funciones DS:






- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 75
Escenarios amplios, pero los coches parecen de plástico.

SONIDO 82
Melodías y efectos muy marchosos, invitan a la velocidad.

JUGABILIDAD 70
Controlar el coche se hace a veces una tarea imposible.

DURACIÓN 88
Tiene modo multi, muchas pistas y 36 coches para tunear.

TOTAL 77

▲ Tunear el coche. **El tamaño de algunos circuitos.**

▼ El control echa para atrás. Y el diseño de los coches...

VALORACIÓN

Con lo bestia que es la versión de CUBE, esperábamos más de ésta. No ya sólo un buen uso de la doble pantalla, sino gráficos más chulos, mejor control...

¿HÉROE O VILLANO?

TÚ DECIDES.

Es un erizo con una historia -
¡Ojalá pudiera recordarla!
¿Ha sido creado para salvar a la
Humanidad o para destruirla?

Sólo tú puedes descubrir la verdad.

SHADOW™ THE HEDGEHOG

Lanzamiento en noviembre














www.sega-europe.com



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**

- Tarj. de memoria: **20 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **DOS PRÍNCIPES**
- Datos: **+50 MOVIMIENTOS**
- Extras: **GALERÍA DE IMÁGENES**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

OK Nintendo Acción

¡¡La tercera es la más cañera!!

POP 3 LAS DOS CORONAS

El Príncipe de Persia y su versión malvada, el Príncipe Oscuro, reparten espadazos en una aventura de órdago.

No hay dos sin tres... por suerte para nosotros, porque la tercera aventuraza del Príncipe de Persia llega dispuesta a convertirse en **la mejor de toda la saga.** Esta vez el principito **apuesta a tope por la acción,** con nuevos movimientos súper espectaculares y un tono más oscuro que nunca.

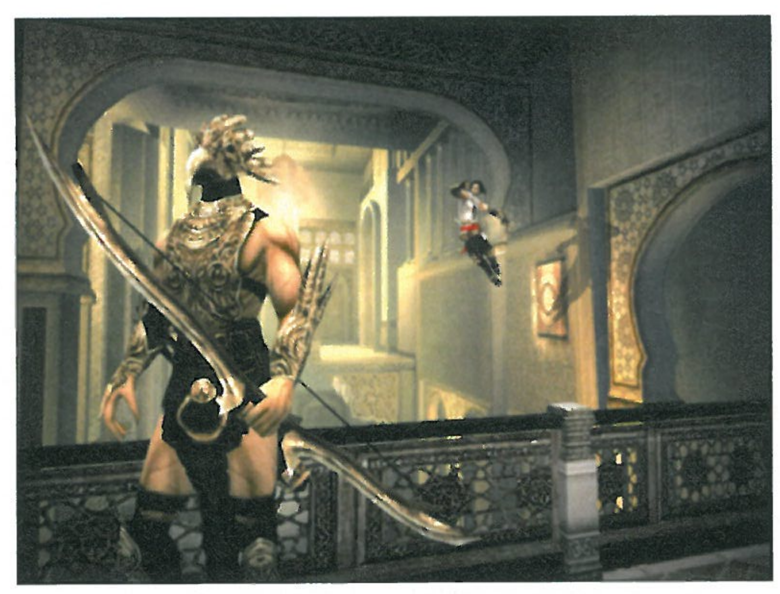
Sin tiempo para descansar

Después de superar miles de pruebas, al Príncipe todavía le queda mucho curro. Resulta que Babilonia ha sido destruida, el malvado visir se ha hecho con el poder, y su amada Kaileena ha muerto. La única solución es **volver a viajar en el tiempo** y arreglarlo todo. Así empieza una aventura que va a poner a prueba todas las habilidades del Príncipe: dar saltos mortales, correr por las paredes, manipular el tiempo... Aprender a usar bien todos estos movimientos es clave para superar con éxito las zonas sembradas de trampas. Aunque es cierto que esta vez **hay menos rollito plataformero** en favor de un nivel de acción mucho más flipante. Además, se ha añadido el elemento del **sigilo,** para eliminar a los enemigos sin tener que enzarzarte en una lucha inútil. Pero cuando la acción se vuelve más brutal es en los momentos en que aparece el **Príncipe Oscuro, una versión malvada del prota** que reparte tortas como panes. Este giro hacia la acción le ha sentado de maravilla a la saga. Tanto, que ha conseguido hacer de «Las Dos Coronas» una de las aventuras más divertidas y espectaculares de la temporada.

EL PRÍNCIPE NINJA

En realidad, ya quisieran muchos ninjas de palo ser tan hábiles como el Príncipe. Ahora puedes moverte sin hacer ruido y atacar a los enemigos antes de que te vean. Entonces empieza una secuencia automática en la que debes pulsar el botón B en el momento adecuado. Si lo haces bien, habrás ganado; si fallas, prepárate para un combate.





La gran novedad en esta nueva entrega es la posibilidad de acabar con los enemigos sin que te vean, así evitas que alerten a más guardias y ahorras energías.



Las cornisas más estrechas, las torres más altas... ¡El Príncipe puede con todo!



En esta aventura, las trampas son menos abundantes. Pero las que hay... ¡duelen!

¡¡DESDE LAS TINIEBLAS!!

Las Arenas del Tiempo han infectado al Príncipe. Eso hace que, de vez en cuando, el héroe se transforme en un ser oscuro.



El Príncipe Oscuro es más letal, si cabe, que su versión humana.



Su arma es una cadena que usa como látigo y también liana.



Nunca se había visto tanta acción en Persia: ahora las calles están infestadas de guardias y, además, se han añadido jefazos finales tan impresionantes como éste.

ESPADAS Y ESPECTÁCULO **Capítulo tras capítulo, el Príncipe ha ido mejorando sus habilidades hasta llegar a esta tercera aventura, que es la más divertida y espectacular de todas gracias a puntazos como el sigilo y la aparición del temible Príncipe Oscuro.**



En las luchas cuerpo a cuerpo, el Príncipe sigue en forma: da volteretas, hace combos, usa dos armas a la vez... ¡Qué tío!



Algunas situaciones cambian radicalmente el estilo del juego, como esta carrera de cuádrigas. ¡Si parece una peli de romanos!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Los movimientos del Príncipe y los bellos parajes de Babilonia son impresionantes.

▼ Las mazmorras y otros lugares cerrados son oscuros y están poco detallados.

SONIDO 93

▲ Muy buen doblaje al castellano. El sonido de las espadas es para flipar.

▼ Algunos silencios quedan la mar de raros.

JUGABILIDAD 95

▲ Los combates, el sigilo, el Príncipe Oscuro, los jefes finales... ¡Menuda pasada!

▼ Algunas zonas de plataformas pueden dejarte atascado.

DURACIÓN 93

▲ La aventura es larga y, a ratos, bastante complicada. Llevará semanas completarla.

▼ La galería de extras sabe a poco. ¡Más secretos, porfa!

TOTAL



▲ Los **gráficos; el doblaje;** y los **kilos de acción** que trae.

▼ Cuando toca plataformear, hay muchos "saltos de fe".

VALORACIÓN



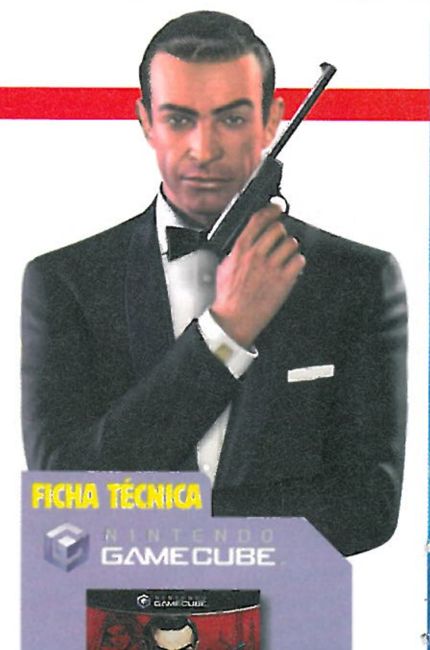
EL PRÍNCIPE OSCURO IRRUMPE EN TU GC

Y lo hace con la mejor entrega de la saga, tanto técnicamente como en jugabilidad. Es una delicia controlar al Príncipe y fliparse con sus supersaltos, sus espadazos y sus movimientos a lo "Matrix". Si además le añades el sigilo, los momentazos del Príncipe Oscuro y los jefazos finales... ¡no te despegarás de tu consola! Aquí, acción es sinónimo de diversión.

EL RANKING

1. PoP Las Dos Coronas
2. PoP El Alma del Guerrero
3. King Kong

La última aventura del Príncipe es aún más cañera que la anterior... y eso que es todo un juegazo. Para acción cinematográfica, ahí está el buenazo de King Kong.



Bond vuelve desde Rusia... ¡con acción!

007 DESDE RUSIA CON AMOR

Uno de los 007 más clásicos irrumpe en tu GC con todos sus chismes de superespía y toneladas de acción imparable.

TRUQUILLOS A PORRILLO

JAMES BOND ESCONDE MÁS DE UN AS BAJO LA MANGA. No hay problema que el famoso agente no pueda resolver gracias a sus ingeniosos cachivaches. Garfios, relojes láser... y algunos vehículos especiales le dan más variedad al desarrollo.



Sobrevuela Londres utilizando un jetpack. ¡Toma espionaje de altura!



Conducir el coche de Bond es de lo más molón de la aventura.



El desarrollo sigue fielmente el argumento de la peli «Desde Rusia con Amor», con sus personajes, sus escenarios y acción a raudales. No hay ni un segundo de respiro.



Las peleas cuerpo a cuerpo también son espectaculares y además te dan puntos.



James Bond también es humano. Vamos, que procures estar siempre a cubierto.

La nueva aventura de James Bond para GC llega con **nueva cara.** La de su prota, que deja de ser Pierce Brosnan (el de las últimas pelis) para convertirse en el **Bond interpretado por Sean Connery.** Además, el argumento te mete en una de sus pelis más clásicas. Así que prepárate para un cóctel explosivo: chicas guapas, espionaje de alto nivel y acción al más puro estilo 007.

Un espía preparado

Enseguida te das cuenta de que acción no va a faltar. Y es que siendo un agente tan especial te ganas muchos enemigos, y parece que todos se han puesto de acuerdo para atacarte a la vez. Vamos, que si no quieres morder el polvo más vale que pilles todas las armas y munición que veas y no pares de disparar. Por la puntería no te preocupes, con tan sólo pulsar un botón apuntas automáticamente. De hecho, **el control es bastante sencillo** en general, así que en pocas misiones te moverás como todo un espía de élite. Y si no tienes munición o el enemigo está muy cerca, no te preocupes, James Bond también sabe **pelear cuerpo a cuerpo.** Además, así ganas puntos con los que desbloquear extras y mejoras para las armas.

Pero claro, no podemos hablar de 007 sin mencionar sus flipantes aparatos. Aquí vas a encontrar mogollón, desde un jetpack volador hasta su reloj láser o unos pequeños helicópteros explosivos teledirigidos. Una pena que la cámara desvirtúe tanta carga de acción: hacerse con su control es bastante complicadillo. Por otro lado, la cantidad de extras desbloqueables y el multijugador para cuatro redondean una aventura peliculera que hará las delicias de los aspirantes a espía consolero.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-4
- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Niveles: 18 MISIONES
- Datos: + DE 25 PERSONAJES
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
El mundo Bond luce de lujo, pero la cámara...

SONIDO 80
Disparos, explosiones y muchas voces... en inglés.

JUGABILIDAD 86
Usar los inventos de Bond es lo que más mola.

DURACIÓN 89
Hay mogollón de extras y un modo multijugador para 4.

TOTAL 88

▲ **Los gráficos.** Conducir el coche de Bond mooolaaa.

▼ Los textos y voces en inglés le hacen perder puntos.

VALORACIÓN

Está claro que las aventuras en tercera persona no se le dan nada mal al bueno de Bond. Te molará si buscas buena acción, y te flipará si eres fan del prota.


23/30 24/31 25 26 27 28 29
27 28
27 28 29 30 31
ABRIL
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
MAYO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
JULIO
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
AGOSTO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
OCTUBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
NOVIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
DICIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
© 2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.



23/30 24/31 25 26 27 28 29
27 28
27 28 29 30 31
ABRIL
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
MAYO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
JULIO
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24/31 25 26 27 28 29 30
AGOSTO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
OCTUBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29
NOVIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
DICIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31



The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción
Pokémon XD
Tempestad oscura
TM
2006
ENERO
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
MARZO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26



The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción
Pokémon XD
Tempestad oscura
TM
2006
ENERO
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
MARZO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26


REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
nintendogs™


REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción
nintendogs™



Enero

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Abril

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Junio

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Julio

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Agosto

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Septiembre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



Calendario 2006

Enero

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Abril

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Junio

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Julio

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Agosto

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Septiembre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31


VUELVE EL CLÁSICO SHOOTER DE ACCIÓN
GUNSTAR FUTURE HEROES
VOTADO EL MEJOR JUEGO DEL E3 POR:
BEST OF SHOW E3 2005 EDITORS' CHOICE
1UP.com BEST OF E3 2005
"ESTE JUEGO OFRECE ALGUNOS DE LOS MÁS ELABORADOS EFECTOS ESPECIALES EN 2D JAMÁS VISTOS EN LA CONSOLA"
IGN
"VISUALMENTE ES, EN UNA PALABRA, SENSACIONAL"
GAMESPOT
7+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
TREASURE VIDEO GAMES
SEGA
THQ
SEGA, the SEGA logo and GUNSTAR FUTURE HEROES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. ©SEGA Corporation 2005. CREATED BY TREASURE 2005.
Published by Sega Europe Ltd. Distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners. NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

OK Nintendo Acción

¡Vuelve con el triple de magia y acción!

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

La película más esperada de las Navidades se estrena en tu consola con una aventura de acción que te va a hechizar.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTOS/VOCES)
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-3
- Personajes: LOS TRES MAGOS
- Escenarios: 10 NIVELES
- Extras: MÁS DE 200 CROMOS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Harry, Ron y Hermione no querían perderse su cita anual con tu CUBE, así que se han puesto sus capas, han cogido sus varitas y se han marcado **un aventurón que te mete de lleno en la peli** de estas Navidades. Esta vez vas a encontrar **más magia que nunca, mucha más acción y un modo cooperativo** que te va a dejar "encantado".

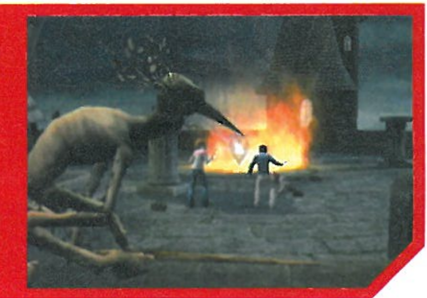
Tres magos aventureros

Ya sabes de qué va la historia: se va a celebrar el Torneo de los Tres Magos y Harry debe participar en él... Pero hay algo maligno detrás de todo. Algo que debes descubrir, fase tras fase, en compañía de Harry y sus amigos. **Elige a tu mago favorito antes de cada nivel y deja que los otros dos los controle la consola o un par de colegas,** que mola más. Y ya con los tres dispuestos, lánzate a una aventura por **bonitos escenarios 3D sacados de la peli.** Todo muy mono, sí, pero lleno de bichejos con bastante mala uva. Así que no pares de lanzar "Flipendos". Y cuando te encuentres con un obstáculo, pues un "Wingardium Leviosa". De esta forma **apagas fuegos, haces levitar objetos o consigues que las plantas crezcan rápidamente.**

¡Y no te olvides de **cooperar con tus compis** para superar los problemas más gordos! El único defectillo es que todos estos puzzles son facilotes y siempre se resuelven de la misma manera. Además, solo hay un modo de juego, así que el DVD se queda un pelín corto. Eso sí, mientras completas la aventura al 100%, vivirás unos cuantos días mágicos.

¡A POR EL ESCUDO!

La forma de desbloquear los niveles del juego es ir reuniendo escudos de Trimago. En cada fase hay un buen número de ellos y la manera de conseguirlos va variando: a veces debes apagar un gran fuego, derrotar a un ejército de diablillos, o acabar con un jefazo final... Otro camino para obtener un escudo de Trimago es reunir 10 miniescudos.





¡Que sí, que eres un mago muy poderoso! Pero no te confíes, para derrotar a algunos enemigos y mover ciertos objetos tienes que combinar el poder de los tres chavales.



Todo problema tiene su solución en forma de hechizo: para el fuego, "Aqua Eructo".



Los Desafíos de Moody son retos que ponen a prueba tus habilidades mágicas.

"SILE, SILE, SILE... ¡NOLE!"

Con las grajeas mágicas que recoges en cada fase puedes comprar cromos que potencian las habilidades de Harry y compañía.



Cada cromo tiene un poder: subir la resistencia, mejorar hechizos...



Puedes equipar a cada personaje con un máximo de tres cromos.



Las tres pruebas del Torneo de los Tres Magos aportan variedad al desarrollo. En la primera, por ejemplo, tienes que huir de un "Colacuerno" montado en tu veloz escoba.

AGITA LA VARITA... Y prepárate para revivir paso a paso en tu GC las aventuras de Harry, Ron y Hermione en la nueva peli «El Cáliz de Fuego». Ahora, con más acción y un estupendo desarrollo cooperativo que hará que dos amigos y tú os sintáis magos durante horas.



El hechizo que más se utiliza es "Wingardium Leviosa", ya que casi todos los puzzles se solucionan a base de levitación.



Gracias a la opción multijugador, puedes lanzarte a la aventura en compañía de dos amigos. ¡No habrá bicho que se os resista!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89

▲ Los efectos de los hechizos son mágicos.

▼ Hay escenarios demasiado oscuros. Los personajes suelen verse muy pequeños.

SONIDO 94

▲ La música aumenta la sensación de misterio. Todas las voces están en castellano.

▼ Te vas a cansar de oír a Ron hablando de las grajeas Bott.

JUGABILIDAD 91

▲ Las horas se pasan volando mientras aprendes a usar todos los hechizos.

▼ A la nueva aventura de Harry le falta un poco más de variedad y originalidad.

DURACIÓN 88

▲ Conseguir todos los cromos y escudos de Trimago te va a llevar mucho tiempo.

▼ Diez fases se hacen pocas. Sólo hay un modo de juego.

TOTAL 90

▲ El **multi para tres.** Poder revivir la peli en tu CUBE.

▼ La aventura principal es demasiado corta.

VALORACIÓN



HARRY APUESTA POR LA "MULTI-ACCIÓN"

La nueva aventura de Harry Potter pasa un poco de los puzzles para ofrecerte un desarrollo más rápido, en el que lo principal es lanzar hechizos como loco. Claro, en este plan, el espectáculo visual es mucho mayor, pero el desarrollo se queda un pelín simplón. Aún así, los fans lo disfrutarán a tope. Y no sólo ellos, aquí hay acción para repartir.

EL RANKING

1. King Kong
2. H.P. y el Prisionero de...
3. H.P. y el Cáliz de Fuego

El rey de la acción peliculera es «King Kong». Pero si prefieres a Harry, puedes disfrutar con las aventuras de «El Prisionero de Azkaban» y la acción de este nuevo «El Cáliz de Fuego».

Un «Advance Wars» muy arcade

BATTALION WARS

Imagina una mezcla explosiva de acción con estrategia y añádele la genialidad de Nintendo.





Nuestras tropas son limitadas. Fíjate lo que nos queda en esta imagen, una ametralladora y cuatro soldados. Esto no va bien.



Los tanques son "las bestias" de nuestro ejército, pero tampoco hay que abusar. Si reciben muchos impactos, caerán seguro.



Los gráficos de soldados y vehículos son bastante chulos, pero a los escenarios les falta un poco más de detalle.



Los ataques aèreos son de lo más espectacular. La visión se difumina si vamos muy rápido, y acertar resulta más difícil.

Pues resulta que el mundo está dividido en dos zonas, con sus respectivos bandos: la Frontera del Oeste, o sea tú, y los "Tundran", que son los malos. **Dos pueblos enfrentados** desde que el mundo tiene memoria, y que por fin dejó de lado, aparentemente, el campo de batalla. Ahora, el fino hilo que durante años separaba la paz de la guerra está a punto de romperse.

Elige bien y acertarás

Al mando de nuestro propio batallón, tenemos que **cumplir las misiones que nos encomienden** nuestros superiores. Y hay unas cuantas: conquistar áreas clave, destruir tanques de aprovisionamiento, rescatar compañeros capturados e incluso acabar con enemigos interestelares. Un montón de objetivos con una variable común: la **estrategia en tiempo real.** En «Battalion Wars», para tener éxito no basta con liarse a disparar como un loco, sin ton ni son. **Debes dirigir a tus hombres** haciendo que ataquen a un mismo objetivo o protejan una zona. Para ello la mecánica de juego consiste primero en elegir a uno de tus muchachos y tomar su control. Una vez bajo su pellejo lo suyo es planificar la estrategia y empezar a moverse por la zona. Además de los chavales también puedes contar en tus tropas con **tanques, lanzamisiles, cazas, tíos con ametralladoras, bombarderos,** vehículos todo terreno, lanzallamas... en fin, un verdadero ejército.

Todo esto aparece en pantalla con unos gráficos 3D muy originales, que se mueven perfectamente. La cámara es pelín difícil de manejar, pero se le coge el tranquillo. Y como la acción se adueña enseguida del juego, se convierte en una experiencia genial.

COORDINACIÓN, SOLDADO

LA COLABORACIÓN ENTRE LAS TROPAS ES ESENCIAL. Por ejemplo, si las tropas de asalto limpian el camino mientras los tanques les protegen, los bombarderos podrán salir a "trabajar" y dar caña a los malos.



Eh tú, o limpias el terreno de rivales o no me muevo de aquí.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **KUJU ENT.**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA/ ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **CAMPAÑA**
- Datos: **+ 20 ESCENARIOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

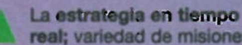
GRÁFICOS 90
Escenarios enormes; nos gusta el diseño simpaticón.

SONIDO 89
Explosiones, efectos y motores atronadores. En inglés.

JUGABILIDAD 92
El juego es divertido y controlable. La cámara, regular.

DURACIÓN 87
Muchas misiones extras, aunque falta un multijugador.

TOTAL 91



▲ La estrategia en tiempo real; variedad de misiones.

▼ No tiene multi. Se echa de menos doblaje a castellano.

VALORACIÓN

Iba a ser un «Advance Wars» en GC, pero al final se ha convertido en otro juego, mucho más arcade. Claro que su propuesta nos ha parecido entretenidísima.

BATALLAS BESTIALES

Congelada en un eterno invierno, bajo el hechizo de la Bruja Blanca, Narnia necesita un héroe. Combina las habilidades de cuatro jóvenes guerreros en modo equipo y cooperativo. Combate contra un ejército de criaturas malignas y devuelve la paz a esta tierra.

Un Mundo Mítico Te Espera.

DISPONIBLE A PARTIR DEL 25 DE NOVIEMBRE
EN TU TIENDA HABITUAL





PlayStation®2





NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE



www.narniathegame.com/es   www.buenavistagames.com



- Compañía: ATARI
- Desarrollador: BANPRESTO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Personajes: SHINCHAN Y TODA SU FAMILIA, INCLUSO NEVADO
- Niveles: 8 PELÍCULAS
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Shinchan se monta sus películas

SHINCHAN AVENTURAS EN CINELAND

El chaval de 5 años más descarado de Japón se lleva a toda la familia a vivir unas divertidas aventuras de película.

Todo el mundo habla de ello en Kasukabe. El nuevo parque de atracciones virtual es lo más emocionante que sus gentes han visto nunca, y la familia Noara no es una excepción, de modo que las aventuras en CineLand, con ellos como protas, están aseguradas.

Protagonista: ¡Shinchan!

Con la tecnología virtual de este parque, Shinosuke termina viéndose envuelto en **todo tipo de películas de aventuras que comparten una característica: tienen plataformas por todas partes.** Y es que, básicamente, este cartucho es un juego de plataformas en toda regla, que, en cada fase, va incorporando una nueva habilidad a Shinosuke. Partiremos con la ropa de calle pero, en la segunda fase, ya tendremos **nuestro traje de Ultra-Héroe que permite disparar rayos y otras cosas interesantes.** Así, Shinchan irá combinando cada vez más habilidades mientras el juego se complica. Ni que decir tiene que cada fase ha de ser jugada de nuevo cada vez que consigamos una habilidad para descubrir secretos importantes, como tarjetas coleccionables o, lo que es más importante, nuevas **habilidades para tu familia, a la que debes recurrir constantemente para avanzar.** Uno de los aciertos del juego es incorporar a menudo una pequeña fase que rompe la dinámica plataformera. Estos **mini-desafíos** pueden ir de un matamarcianos a un juego tipo "repite la secuencia de movimientos", y le dan un toque muy fresco a esta entretenida aventura.

SHINCHAN TAMBIÉN TIENE CROMOS

Las 100 tarjetas que componen la colección de momentos estelares del juego están repartidas a lo largo y ancho de todo CineLand. Algunas son realmente difíciles de encontrar, y otras las verás en lugares en los que todavía no puedes cogerlas. Así que habrá que volver a visitar varias fases para completar tu colección.





Los enemigos son dignos de un héroe como Shinchan. Fijaos qué nombres: la Reina Jamónica de arriba, Chist E'malo...

Los disfraces son imprescindibles para avanzar por cada fase. Sólo vestido de mono te podrás agarrar a las lianas de la selva.

¡UNA RISA! Shinchan protagoniza una divertida aventura plagada de plataformas y el humor de la serie. Pruébalo y te sorprenderá, colega.



El triciclo mágico se transforma en un elefante autopropulsado y ¡comienza una fase de puro matamarcianos, con jefe final y todo! ¡Los artilugios de Shinchan son lo mejor!

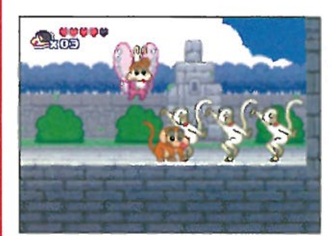


ARTISTAS INVITADOS

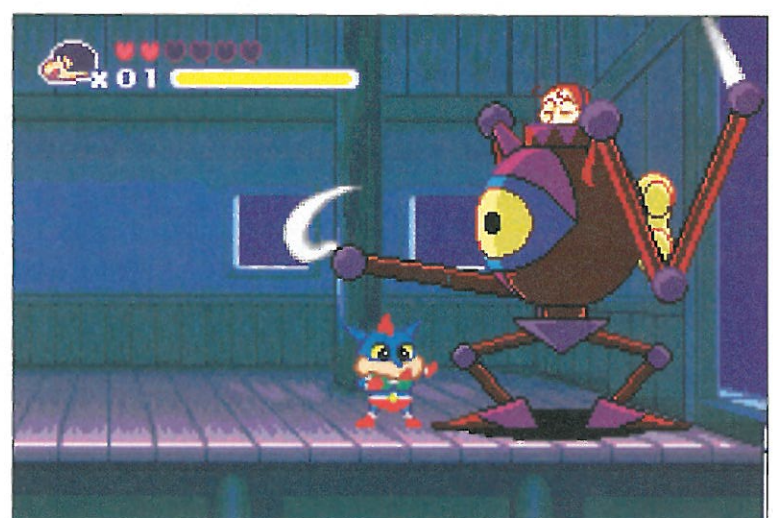
Apoyando a Shinchan estarán todos los miembros de su familia, incluyendo al perrillo, Nevado. Encontrar nuevas habilidades para la familia es clave para avanzar.

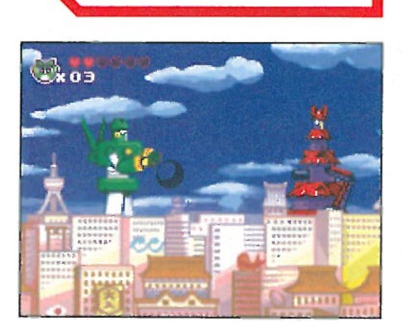


El padre de Shinchan te ayuda a saltar y también lanza calcetines.



Hima se cuela por cualquier parte y te salvará de caídas tontas.





Con el traje de Ultra-héroe, Shinchan puede lanzar rayos y hacer el remolino.



El increíble disfraz de rana le permite colgarse de ganchos ¡usando su lengua!



Además de la familia, también aparecen en el juego muchos amigos del infante.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82

▲ Grandotes y muy simpáticos, con todo el estilo de la serie de TV.

▼ Es un estilo bastante simplista; no verás alardes gráficos en tu GBA.

SONIDO 81

▲ Músicas parecidas a la serie y voces variadas.

▼ Los efectos se repiten y la música suena un poco a "chicharra".

JUGABILIDAD 90

▲ Plataformas clásicas y varios minijuegos.

▼ Aprender a combinar los poderes te llevará un tiempo.

DURACIÓN 91

▲ Ocho niveles y 100 cromos coleccionables.

▼ Más vale que te entusiasmen las plataformas, porqueee...

TOTAL 87



▲ Los **disfraces;** los **minijuegos;** la locura del mundo de Shinchan.

▼ El apartado técnico necesitaría un repaso en varios aspectos.

VALORACIÓN



¡NO SE ESTÁ QUIETO NI EN EL CINE!

La última aventura de Shinchan pasa de aparecer como un juego para peques a revelarse como un plataformas serio y variado. Las posibilidades de Shinosuke llegan a ser tantas que tendrás que pararte a pensar cómo llegar a aquella plataforma. Si el apartado técnico hubiese acompañado, habría dado el campanazo.

EL RANKING

1. Super Mario World
2. Yoshi's Universal Gravitation

Shinchan es un chaval muy especialito, pero no consigue, ni de lejos, acercarse a los grandes de las plataformas. Su juego es muy vistoso y variado, pero no alcanza la brillantez ni la jugabilidad de Mario o Yoshi.

¡Se acabaron tus malos sueños!

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Prepárate para un plataformero viaje por la Ciudad de Halloween, lleno de saltos, sustos y bichos asquerosos.

ESTE PERRO ES UN FANTASMA

Y NO ES QUE SEA UN PERRO PRESUMIDO... ¡No, no! Zero es un fantasma de verdad, de esos que son transparentes y levitan. Y además es tan majo que no duda en acompañarte todo el rato y ayudarte, buscando secretos y atravesando estrechos pasadizos.



Cuando la nariz de Zero brilla... es que hay algún secreto en la zona.



Tras meterse en un hueco, Zero debe superar estas fases 3D.

Las armas y poderes de Jack son totalmente originales: murciélagos, calabazas, aliento de sapo... y la capacidad de derretirse. Desde luego, este no es un héroe convencional.



Entre salto y salto, debes dar caña a los cientos de bichejos de Oogie Boogie.

Al igual que en la peli, todo está hecho con mucho "humor negro". ¡Mira el jinete!

Inspirada en la famosa peli de animación, llega a tu Advance «Pesadilla Antes de Navidad: El Rey Calabaza», **un plataformas 2D, de esos que no pasan de moda.** Así que transfórmate en Jack Skeleton y empieza a mover tus huesitos. ¿Que para qué? Pues para acabar con el ejército de insectos que ha invadido la Ciudad de Halloween, y derrotar a su líder, el malvado Oogie Boggie.

Un cuento de miedo

La cosa no pinta nada fácil. El pantano está lleno de bichos, el cementerio está lleno de bichos, ¡todo está lleno de bichos!, ¡puaj, qué asco! Pero no temas, Jack es un esqueleto capaz de acabar con tus peores pesadillas (aunque estén llenas de bichos). El tío **salta de un lado para otro, se agacha, trepa y utiliza un montón de artilugios** superchulos: calabazas explosivas, murciélagos arrojadizos... Ya ves que recursos no te van a faltar. ¡Y amigos tampoco! Porque, aunque Jack tenga esa cara de diablillo, es un tío guay y tiene **un montón de colegas dispuestos a ayudarte: el Alcalde, la "bella" Sally...** están todos los personajes de la peli. Aunque tu compi más importante es **Zero, un fiel perro fantasma** que te sigue allá donde vas. Cuando llegas a una zona en la que hay un objeto oculto, la narizota de Zero comienza a brillar. Además, este fantasmal animalillo es el prota de unas curiosas **fases 3D que rompen la rutina** del "salto y disparo". Los tres minijuegos desbloqueables también aportan algo de variedad. Son un poco simplones, pero tienen **multi para cuatro.** Y lo mejor de todo es que la aventura conserva el mismo ambientillo "Halloween" de la película. ¡Con esta "Pesadilla" vas a brincar como nunca!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **BUENA VISTA**
- Desarrollador: **TOSE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **24 NIVELES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **83**
Buena ambientación, pero... ¿por qué Jack está rodeado por una línea azul?

SONIDO **90**
Banda sonora impecable, basada en las melodías de la peli.

JUGABILIDAD **85**
El desarrollo saltarín entretiene, pero no tiene mucha "miga".

DURACIÓN **86**
Muchos niveles y dificultad ajustada. Hay pesadilla para rato.



TOTAL 86


Una **ambientación** y una **banda sonora** "de miedo".


Los minijuegos son bastante sosetes.

VALORACIÓN

«Pesadilla Antes de Navidad» es un divertido plataformas, no muy original, pero que encantará a los más saltarines y, especialmente, a los fans de sus personajes.

NINTENDO DS

3+
www.pegi.info



MÍDETE A LOS MEJORES SKATERS
DEL MUNDO, CON EL MODO Wi-Fi



DESCUBRE UNA NUEVA
FORMA DE JUGAR

Con TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND vas a dar el salto, porque ahora puedes competir con Skaters de otros países a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo DS.

Escucha las canciones de los grupos más punteros del momento, como Green Day y personaliza el juego a través del micrófono con tus propias expresiones.

La ciudad de Los Ángeles te va a sonar como nunca. Venga, ¡lánzate!.





3D







Prueba el modo Wi-Fi gratuito en las Zonas ADSL Wi-Fi de Telefónica.





Consulta los hotspots disponibles en
www.nintendowifi.com

¡A TOCAR!



¡Se ha armado el pollo en tu GBA!

CHICKEN LITTLE

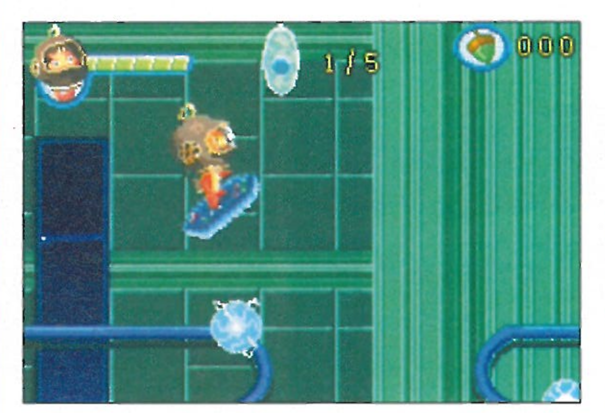
El último bombazo de animación de Disney llega a tu portátil con plataformas, acción y todo el humor de la película.



A base de saltos y golpes de yo-yó, el pequeño Chicken Little debe atravesar las fases más plataformeras de la aventura.



El Capitán As utiliza su fuerza bruta y su pistola láser para acabar con los aliens de un plumazo. ¡Es un héroe de acción!



Practica "skate" con Pez fuera del Agua y su aerodeslizador especial. ¡Es hora de que demuestres toda tu habilidad!



El minijuego de coches te pone a competir en alocadas carreras llenas de turbos, manchas de aceite... y diversión sobre ruedas.

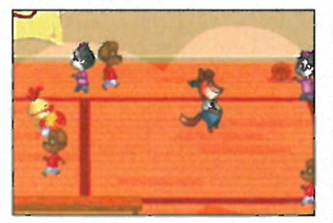
Acaba de nacer una nueva estrella mundial. Es un pollo, se llama Chicken Little y llega aleteando fuerte: al cine con una megapeli de Disney, y a tu GB Advance con un **plataformas de lo más colorido.** ¿Estás preparado para convertirte en un héroe? ¡Pues Chicken Little sí!

¡Que vienen los marcianos!

"Canijo", "Pajarillo enclenque", "Nunca llegarás a ser un gallo de provecho"... Todos estos insultos y muchos más tiene que aguantar el pobre de Chicken Little casi a diario. ¡Pero eso se va a acabar! Los alienígenas han invadido la Tierra y el pequeño polluelo será quien les mande a paseo y se gane así una reputación. Es un trabajo difícil, pero por suerte cuenta con tu ayuda. Y la de **su yoyó, que le sirve para golpear a los malos, coger ítems a distancia o balancearse** usándolo como liana. Aunque lo principal son los saltos. **Dando brincos y más brincos vas a recorrer los mismitos escenarios de la peli** (desde la casa del prota hasta los campos de maíz) y conocerás a todos sus personajes. Además, Chicken Little no es el único héroe de la historia. **También controlas al Capitán As, un superpollo** que, láser en mano y músculo en brazo, elimina a los "bichos" en menos que canta un gallo. El tercer y último prota es Pez fuera del Agua, un pececillo montado sobre una plataforma que utiliza como si fuera un monopatín, en plan Tony Hawk. Los tres juntos protagonizan **una entretenida aventura,** algo corta y facililla, pero que se compensa con **dos minijuegos que te engancharán durante horas:** un torneo de balón prisionero y un juego de coches. ¡No seas gallina y únete a Chicken Little!

EL BALÓN PRISIONERO

HACER DEPORTE SIEMPRE ES DIVERTIDO. Sobre todo, si hablamos de balón prisionero. Ya sabes, ese juego en el que debes dar con la pelota al rival... Pues con Chicken Little te puedes echar unos partidos de campeonato.



Todos los personajes de la película participan en el balón prisionero.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: BUENA VISTA
- Desarrollador: A2M
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 12 NIVELES
- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
En el mundo de Chicken Little todo es bonito y colorido.

SONIDO 81
Melodías muy animadas pero ni una sola vocecilla.

JUGABILIDAD 87
El desarrollo es entretenido. Pero lo mejor son las carreras y el juego de balón prisionero.

DURACIÓN 80
La aventura se acaba en pocas horas. ¡Una pena!

TOTAL 86

▲ Los protagonistas; y los geniales minijuegos.

▼ El Modo Historia se queda bastante cortito.

VALORACIÓN

Las peripecias de Chicken Little llegan a GBA con un plataformas bien hecho, entretenido, lleno de color e ideal para los más peques y los fans del pollito.

Te toca "apatrullar" la ciudad

DRIV3R

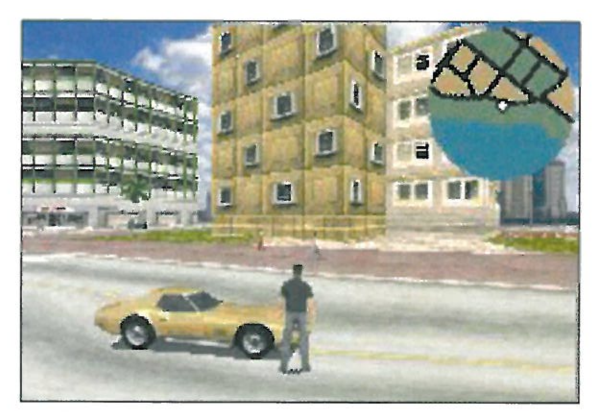
En deportivo, en moto, en un taxi o a pie, da igual. Lo que importa es cumplir la misión, acabar con el crimen y ¡divertirte!



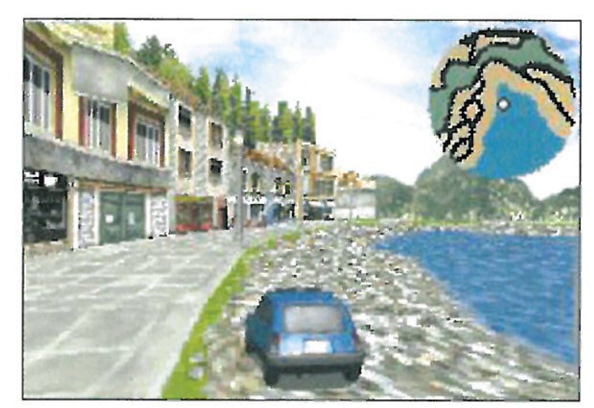
En persecuciones como ésta puedes observar los bonitos gráficos 3D de coches y ciudades. El control, bastante bueno.



Las misiones están indicadas con estas flechas, pero también puedes recorrer la ciudad a tu bola, haciendo lo que quieras.



Si no te mola el coche, tranquilo, te bajas y a coger otro. Hay 25 distintos para elegir, incluidos camiones, motos, taxis...



Además de las misiones normales, tienes 4 minijuegos de conducción: eslálom, punto de control, estela y destrucción.

«Driver», el primer juego de coches en el que podías **campar a tus anchas por una ciudad y liarla a lo grande,** se ha pasado a GBA para que puedas disfrutar haciendo burradas por Miami y Niza. En las calles, el bus, el metro... ¡puedes hacer el gamberro donde quieras, la ciudad es tuya! Pero, para progresar, tienes que cumplir ciertos objetivos.

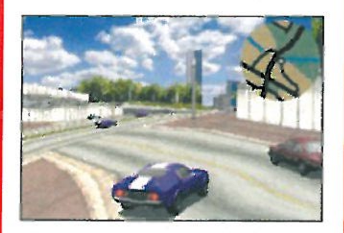
Te metes en la piel del **detective Tanner,** un policía que se infiltra en una panda de mafiosos como conductor a sueldo para sacar información. Ya en la intro te pegan un tiro y vas derecho al hospital. ¡Pues empezamos bien, ¿no?! Bueno tranquilo, que luego el juego hace un "salto atrás" y empiezas en tu casita y con el estómago en su sitio. Las primeras misiones son de entrenamiento, para **aprender a disparar con puntería, conducir sin darte contra todo y hacer derrapes.** Puede resultarte fácil, pero según avanzas... la cosa cambia. Al final te verás metido en **unos líos tan gordos que solo podrás resolverlos utilizando toda tu pericia.** Si tienes un solo fallo, a repetir la misión. ¡Buf, qué difícil! Menos mal que el juego incluye otras opciones para divertirte.

¡Qué bonito está Miami!

En «Driv3r» también puedes hacer misiones secundarias, de bonus, o simplemente pasearte por la ciudad. Tanto a pie como en coche. Disfrutarás de **unos impresionantes gráficos en 3D** y una música muy a tono. Además, tienes **7 armas distintas** para utilizar en los tiroteos. Y, bueno, aunque disparar al tiempo que caminas no es muy controlable, **las carreras y persecuciones con el coche son geniales.** Si te gustan los coches, la acción y los tiros, con «Driv3r» te lo vas a pasar en grande.

MIAMI Y NIZA, AL DETALLE

¡DOS CIUDADES ENTERAS PARA TI! Y eso significa recorrer 50 kilómetros de autopistas y calles, recogidos con todo detalle por los diseñadores. Primero toca Miami, en Estados Unidos, y luego salto a la costa azul francesa.



Las ciudades están reflejadas en el juego de forma muy realista.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **REFLECTIONS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **25 MISIONES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Coches y escenarios en unas 3D muy logradas.

SONIDO 80
La música es cañera y pone a tono, pero se repite muchísimo.

JUGABILIDAD 88
Las misiones son difíciles, pero consiguen "picarte".

DURACIÓN 87
Si no explotas las misiones secundarias y las de bonus, la historia te puede saber a poco.

TOTAL 

 Los gráficos 3D; la **sensacion de velocidad.**

▼ El control a pie; la música se repite demasiado.

VALORACIÓN

Un juego en la línea de los famosos GTA que, aunque flojea un poco en las misiones a pie, ofrece unos graficos y un nivel de acción más que notables.

¡Paso a la acción del futuro!

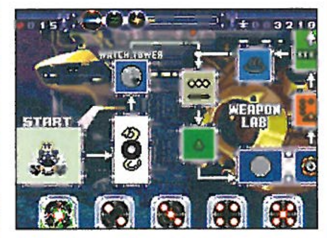
OK Nintendo Acción

GUNSTAR FUTURE HEROES

Cuando la pantalla de tu GBA se inunde de enemigos, mantén la calma y recuerda que, que... ¡hay que cargárselos a todooos!

¡LA VARIEDAD SE DISPARA!

ES MUY DIFÍCIL SABER...
...lo que te tocará hacer en el siguiente nivel de GFH. Si algo tiene este juego es capacidad para sorprender mientras sigues disparando. Y si no nos crees, a ver qué cara se te queda con estos dos pequeños ejemplos.



Comienza la fase y... tiras un dado. ¡Estás dentro de un juego de mesa!


O te ves sobre un avión, haciendo rizos y disparando... ¡a todo!


¡En «Gunstar Future Heroes» no hay enemigo pequeño! Y no es una frase hecha, es que muchos de ellos ocupan gran parte de la pantalla, si no toda, de tu pequeña GBA.


Blue (el de arriba) y su compañera Red se diferencian en sus golpes y armamento.


Sea cual sea el tipo de fase, siempre hay una constante que se mantiene: disparos.

Disparos por todas partes es lo que podíamos esperar de la secuela de **un clásico de la acción como «Gunstar Heroes»,** y eso es lo que tendrás desde que conectes tu consola. **La acción más rápida, directa y desenfrenada,** es la protagonista de este "shooter" en el que tenemos que avanzar por cada fase, acabando con incontables enemigos a base de disparos, y demostrando a la vez nuestra pericia a la hora de evitar el contacto con los proyectiles enemigos. Y lo podemos hacer con cualquiera de sus **dos protagonistas, Red o Blue,** que se diferencian, además de por el color, por su **diferente armamento y golpes cuerpo a cuerpo.** Pero no creas que la acción es lo único destacable en el cartucho.

Cuidado técnico

Si algo sorprende de este «Gunstar Future Heroes» es que... es de GBA. Nos explicamos. El despliegue de **efectos gráficos** que se lleva a cabo ya desde la primera fase es increíble: **androides enormes que ocupan toda la pantalla,** persecuciones en avión en las que podemos hacer un "looping" mientras seguimos disparando sin descanso, vertiginosas fases con un rapidísimo scroll lateral... Y, aunque te pueden gustar unas más que otras, no se puede negar que **cualquier fase podría meterse en un cartucho de GBA y venderse, ella solita, como un juegazo.** Está claro que los chicos de Treasure no han querido dejar nada al azar para la vuelta de sus pistoleros, y eso es algo que se nota durante todo el juego en el **ritmo frenético,** la originalidad de muchas de sus fases, e incluso en la música, que no está nada mal. De lo mejor que hay para disparar en tu portátil.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **TREASURE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Personajes: **BLUE Y RED**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
Detallistas y con efectos por todas partes, a todas horas.

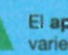
SONIDO 93
Buena música futurista y efectos contundentes.

JUGABILIDAD 95
Difícil, pero muy variado. ¡Imposible aburrirse!

DURACIÓN 89
No es que sea larguísimo, pero hacerlo bien tiene premio.

TOTAL 94




El **apartado técnico** y la variedad de su **desarrollo** son sus mejores bazas.


Con estos juegos, uno siempre pide más fases...

VALORACIÓN

Todos los aficionados a la acción tienen aquí una verdadera joya para la portátil. Su apartado técnico te deja alucinando desde el primer momento.

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión de NINTENDO GAMECUBE



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

YA A LA VENTA

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM





GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS



activision.com



¡A espadazo limpio en tu GBA!

OK Nintendo Acción

DYNASTY WARRIORS

Libra épicas batallas de clanes en la antigua China y disfruta de una mezcla perfecta de estrategia y pura acción.

Y TÚ, ¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

ELIGE UNA FACCIÓN Y HAZTE CON EL CONTROL DE CHINA. El modo aventura se divide en tres campañas distintas, dependiendo del clan al que te unas. Pero el objetivo siempre es el mismo, derrotar a los otros clanes y hacerte con toda China.



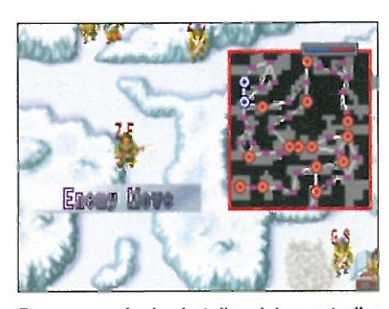
Al principio tendrás que elegir entre las facciones Wei, Shu o Wu.



Y escoger el personaje que más se adapte a tu estilo de combate.



Una vez entras en combate, la accion es lo que prima en «Dynasty Warriors». Líbrate de los enemigos a golpe de espada y ¡si puedes golpear a varios a la vez, mejor que mejor!



Para no perder las batallas debes estudiar el mapa y planear bien tus movimientos.



El objetivo es conquistar la fortaleza del enemigo... ¡y defender bien la tuya, claro!

Si eres de los que sabe varias artes marciales, te flipas con las pelis de samurais y además te encantan los juegos de repartir espadazos a diestro y siniestro, ¡este es el título perfecto para ti, chavalote!

El mejor plan de batalla

No te vayas a pensar que «Dynasty Warriors» consiste solo en zurrar por zurrar, que el juego también tiene su estrategia. Antes de liarte a mandobles, tendrás que **mover tropas por un mapa al estilo «Fire Emblem».** Aunque, al toparte con un enemigo, la cosa cambia.

Apareces en un escenario cerrado y tienes que **deshacerte de un número determinado de enemigos, haciendo combinaciones de golpes** flojos y fuertes y evitando los suyos. ¿Que por qué combos? Pues porque cuantos más hagas sin que te hieran, más habilidades irás consiguiendo. ¡Tus golpes se harán cada vez más bestias, y **terminarás siendo una auténtica picadora con patas!** Pero estate atento, pequeño saltamontes, porque si te pegan mucho, además de correr el peligro de palmar, irás perdiendo las habilidades. Y también tienes que despachar a la gente rápido, porque dependiendo de lo que tardes en acabar con los soldaditos, tendrás que esperar más o menos turnos para volver a moverte por el mapa de batalla. Completito, ¿no? Pues además tiene **3 modos de juego, 13 personajes a elegir, 180 mapas por conquistar y más de 200 armas diferentes** con las que saltar dientes por doquier, lo que da juego para rato. Aunque, por supuesto, para poder disfrutar de todas estas opciones tendrás que jugarlo una y otra vez. Cosa fácil, porque este «Dynasty Warriors», además de estar bien hecho, engancha que da gusto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: KOEI
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 180 MISIONES
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Escenarios muy logrados y personajes bien animados.

SONIDO 93
Musica cañera, gritos bien claritos y espadazos creíbles.

JUGABILIDAD 96
Cascar cientos de malos y pensar un poquito entre medias engancha a cualquiera.

DURACIÓN 94
Ofrece una barbaridad de mapas, armas y personajes.

TOTAL 95

▲ Es fácil de jugar, atractivo y adictivo. **¡Una maravilla!**

▼ Que tanto espadazo se te pueda hacer repetitivo.

VALORACIÓN

«Dynasty Warriors» combina a la perfección estrategia con acción pura y dura. Además de bonito de ver, cuenta con mogollón de opciones extra.

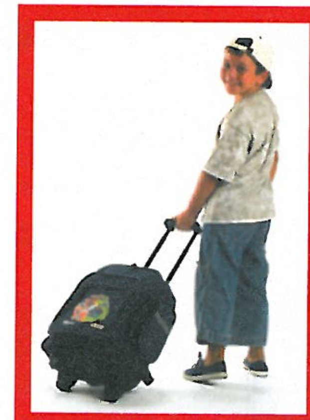
SUSCRÍBETE A



Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON



Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.





suscríbete y consigue un 10% de descuento + Mochila de regalo por sólo 32,30€

Sólo hay 1.000 mochilas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111
➔ E-MAIL suscripcion@axelspringer.es
➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.axelspringer.es/atrasados***

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nombre y Apellidos del Titular ....

Nintendo Acción

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○**VISA** ○**MASTER CARD** ○**4B** ○**EUROCARD** ○**6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.................................... Fecha de Nacimiento.................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).................. Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu suscripción. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING



NINTENDO — Comunicación
59,95 € — 1-4 J

Tienes una casita en un pueblo lleno de amables vecinos donde cada día pasa algo diferente. ¡Esto es vida!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS



EA GAMES — Acción-sigilo
60,95 € — 1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

BATTALION WARS (NUEVO)



NINTENDO — Estrategia
59,95 € — 1 J

La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.

Puntuación 91

007 DESDE RUSIA CON AMOR (NUEVO)



EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-4 J

Con el guión de la película clásica de James Bond, este título ofrece acción pura, gadgets de 007, y diversión.

Puntuación 88

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO — Plataformas
59,95 € — 1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



BANDAI — Lucha 3D
39,95 € — 1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 94

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Velocidad
29,95 € — 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



SQUARE-ENIX — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J

Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06



EA SPORTS — Fútbol
54,95 € — 1-4 J

Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.

Puntuación 95

FIRE EMBLEM



NINTENDO — RPG/Estrategia
59,95 € — 1 J

Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ... (NUEVO)



EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1-3 J

El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia…

Puntuación 90

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION



VIVENDI-UNIVERSAL — Acción
44,99 € — 1 J

La acción hace honor a la carátula. Te esperan horas y horas de destrucción enfurecida y terrriblemente divertida.

Puntuación 90

LOS INCREÍBLES 2




THQ — Acción
49,95 € — 1-2 J

Mr. Increíble y Frozono vuelven para congelar y romper robots a pachas. ¡Ideal para jugarlo con un colega!

Puntuación 86

LA NOVEDAD DEL MES

PRINCE OF PERSIA 3



UBISOFT — Acción
59,95 € — 1 J

En «Las Dos Coronas», su tercera aventura, el Príncipe más cañero de las consolas nos propone una apuesta basada en la acción por encima de todo. El resultado: la aventura más divertida y espectacular del momento.

Puntuación 94

KING KONG



UBISOFT — Acción/Aventura
59,95 € — 1-2 J

Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Y cuando manejas al monazo, ¡lo flipas!

Puntuación 93

LOS CUATRO FANTÁSTICOS



ACTIVISION — Acción
59,95 € — 1-2 J

Vive la acción de la peli controlando a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos.

Puntuación 88

LOS SIMS 2



EA — Simulador
59,95 € — 1 J

Los Sims vuelven a la vida en GC. ¡Y qué vida! ¡Ahora es tan real que hasta tienes que cocinarte la comida!

Puntuación 88

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO MIX



NINTENDO/KONAMI — Musical
59,95 € — 1-2 J

Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6



NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J

¡Menuda fiesta! Trae hasta micro con el juego. Eso y... ¡75 nuevos minijuegos!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS

NINTENDO — Tenis
59,95 € — 1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO SMASH FOOTBALL



NINTENDO — Fútbol
59,95 € — 1-4 J

Mario se mete a futbolista con un juego espectacular y adictivo a tope. Y si además juegas con colegas, ¡GOL!

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura 3D
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo lo han incluido en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 98

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



KONAMI — Espionaje
29,95 € — 1 J

La versión especial para CUBE tiene un motor gráfico flipante, nuevos movimientos y emociones de cine.

Puntuación 94

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO — Aventura 3D
59,95 € — 1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 06



EA SPORTS — Baloncesto
59,95 € — 1-4 J

Jugadores casi reales con sus movimientos exxclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.

Puntuación 93

NFS: MOST WANTED



EA GAMES — Carreras-Tuning
59,95 € — 1-2 J

¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!

Puntuación 94

PAPER MARIO LA PUERTA M.



NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON XD

Nintendo — Aventura/RPG
59,95 € — 1-4 J



Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco.

Puntuación 98

POKéMON COLOSSEUM

▸NINTENDO ▸RPG-combate
▸59,95 € ▸1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 94

TONY HAWK A. WASTELAND



▸ACTIVISION ▸Skate/BMX
▸59,95 € ▸1-2 J

Aprende a manejar una bici, líate a skatear por Los Ángeles, redescubre los parques del primer Toño... ¡Flípate!

Puntuación 92

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG
4. STARFOX ASSAULT
5. HULK ULTIMATE DESTRUCTION

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. MARIO POWER TENNIS
4. NBA LIVE 06
5. TONY HAWK AMERICAN WASTELAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. MARIO MIX
4. LOS SIMS 2
5. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

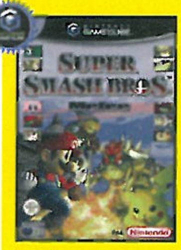


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

ZELDA FOUR SWORDS



▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 94

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!

Puntuación 98

SSX ON TOUR





▸EA GAMES ▸Snowboard-Esquí
▸59,95 € ▸1-2 J

Puedes elegir entre tabla de snow o esquís y ofrece 15 esquiadores, ¡Mario, Luigi y Peach incluidos!

Puntuación 92

TALES OF SYMPHONIA



▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 94

NINTENDO DS

ADVANCE WARS DUAL STRIKE



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸44,95 € ▸1-3 J

Harry lanza conjuros con el puntero, participa en los minijuegos táctiles y cuida pequeñas criaturas mágicas.

Puntuación 91

NFS MOST WANTED (NUEVO)



▸EA GAMES ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Tunea a fondo tu vehículo y prepárate para correr a tope contra los conductores más peligrosos.

Puntuación 77

SUPER MARIO 64 DS



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 96

ANOTHER CODE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Uno de los juegos más originales para DS. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

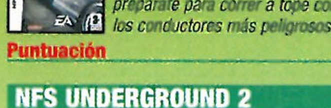
KIRBY POWER PAINTBRUSH (NUEVO)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!

Puntuación 91

NFS UNDERGROUND 2





▸EA GAMES ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

ULTIMATE SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J

Prepárate para vivir un cómic página por página. Además de a Spiderman, controlas a Venom... ¡con la táctil!

Puntuación 91

CASTLEVANIA DS

▸KONAMI ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-2 J

Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

LOS INCREÍBLES 2 (NUEVO)

▸THQ ▸Acción
▸44,95 € ▸1-2 J

Una aventura sencilla y lineal, pero bien repleta de acción, e incluyendo un modo cooperativo divertidísimo.

Puntuación 85

NINTENDOGS



▸NINTENDO ▸Mascota
▸39,95 € ▸1-2 J

Vas a alucinar con las nuevas mascotas de Nintendo. ¡Son adorables!

Puntuación 99

WARIO WARE TOUCHED!



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

CRONICAS DE NARNIA (NUEVO)

▸BUENA VISTA ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-4 J

Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.

Puntuación 86

LOS SIMS 2 (NUEVO)



▸EA GAMES ▸Simulación
▸44,95 € ▸1-3 J

Un "Sims" distinto, con un desarrollo más de aventura, con objetivos muy variados, humor y minijuegos.

Puntuación 93

SONIC RUSH (NUEVO)



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-2 J

Velocidad y diversión se unen como nunca en un juego vistoso, adictivo e imprescindible.

Puntuación 94

YU-GI-OH NIGHTMARE T.



▸KONAMI ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-2 J

Te esperan combates sin cables, con más de mil cartas para mover por la táctil y molones monstruos en 3D.

Puntuación 85

FIFA 06

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1-4 J

El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.

Puntuación 90

MARIO KART DS

▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-8 J

¡No te lo pienses y cómpratelo ya! Tienes lo mejor de la saga MK... ¡y puedes jugar contra todo el planeta!

Puntuación 98

SPYRO SHADOW LEGACY (NUEVO)



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-2 J

El dragoncillo morado se estrena en DS con una aventura divertida y larga, aunque técnicamente normalilla...

Puntuación 86

YOSHI TOUCH & GO



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

BANJO-PILOT



THQ — Carreras
39,95 € — 1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



2K GAMES — Plataformas
39,95 € — 1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

CHICKEN LITTLE (NUEVO)



BUENA VISTA — Plataformas
44,95 € — 1 J

El pollo con gafas protagoniza una aventura muy variada, con carreras, plataformas y hasta balón prisionero.

Puntuación 86

DONKEY KONG COUNTRY




NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3



ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



BANDAI — Acción-Lucha
36,95 € — 1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

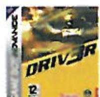


BANDAI — Lucha
49,95 € — 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DRIVER 3 (NUEVO)



ATARI — Acción
39,95 € — 1 J

Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

FIRE EMBLEM



NINTENDO — RPG/Estrategia
39,95 € — 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

FINAL FANTASY TACTICS

NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM 2



NINTENDO — RPG/ESTRATEGIA
39,95 € — 1-4 J

Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.

Puntuación 90

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO — RPG
36,95 € — 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

GUNSTAR FUTURE HEROES (NUEVO)



THQ — Acción
39,95 € — 1 J

La vuelta de estos antiguos héroes de las consolas SEGA no podía ser mejor. Su juego exprime las capacidades técnicas de GBA para ofrecer un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo, además de electrizante. Si te gusta disparar sin parar en cualquier situación, este es el juego de tu vida.

Puntuación 94

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...



NINTENDO — Plataformas
36,95 € — 1 J

La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.

Puntuación 92

KINGDOM HEARTS

SQUARE-ENIX — RPG-Acción
39,95 € — 1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

DYNASTY WARRIORS



NINTENDO — ACCIÓN
39,95 € — 1 J

Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías colocar a tus hombres estratégicamente. ¡Una sabia y perfecta mezcla!

Puntuación 95

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



NINTENDO — Aventura/RPG
19,99 € — 1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LOS 4 FANTÁSTICOS



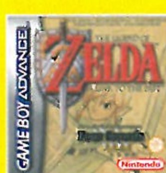
ACTIVISION — Beat'em Up
49,95 € — 1 J

Todos los golpes de los Fantásticos y la acción salvaje dentro del mismo argumento que vimos en la película.

Puntuación 83

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...

NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

LOS INCREÍBLES 2

THQ — Acción
44,95 € — 1 J

Continúa la aventura justo donde acabó la peli manejando a Frozono y Mr. Increíble, ¡un dúo apoteósico!

Puntuación 85

LOS URBZ



EA GAMES — Aventura-comunicación
49,95 € — 1 J

Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

NINTENDO — Acción-RPG
39,95 € — 1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



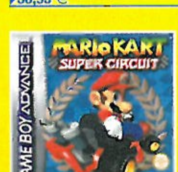
NINTENDO — Golf-RPG
39,95 € — 1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO — Carreras
36,95 € — 1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE



NINTENDO — Tablero
36,95 € — 1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI



NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-2 J

Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO POWER TENNIS

NINTENDO — Tennis / RPG
39,95 € — 1-4 J

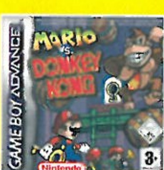


¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos!

Puntuación 94

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

MEGAMAN ZERO 4



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

POKéMON ESMERALDA

▸NINTENDO ▸▸Aventura-RPG
▸36,95 € ▸1-4 J




En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J




¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD



NUEVO

▸BUENA VISTA ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un divertido y bien ambientado plataformas que da justo lo que quieren los fans de la película.

Puntuación 86

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸Aventura/RPG
▸44,95 € ▸1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND



NUEVO

▸ATARI ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.



▸BUENAVISTA GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



No te pierdas nada en la aventura más mágica del famoso aprendiz de mago.

HARRY POTTER EL CÁLIZ DE FUEGO

- Encuentra y consigue todos los escudos trimago.
- Consejos para enfrentarte a cada enemigo.
- Aprende a sacar partido a todos tus hechizos.

VENCE A VOLDEMORT, PASO A PASO

Tras asistir a la final de la Copa del Mundial de Quidditch, Harry, Ron y Hermione son testigos de una serie de extraños sucesos y una señal delata la presencia de Lord Voldemort tras ellos. Todo se unirá al Torneo de los Trimagos y Harry no lo va a tener fácil para demostrar que es el mejor aprendiz de mago.


1


2


3


4

EMPIEZA LA AVENTURA

Accederás a todas las áreas del juego si encuentras al menos **26 escudos trimago** de los 38 que hay, y para que la tarea sea fácil, hemos descrito la localización de cada uno de ellos.

El Estadio de Quidditch

Un enorme grupo de **Mortífagos** está atacando los alrededores del estadio. Corre junto a Ron y Hermione hasta el traslador evitando el ataque enemigo y eliminando al tiempo a los **Dugbogs** que te salgan al paso [1].
A lo largo del camino tendrás que unir tus fuerzas a las de tus compañeros para levantar rocas con **Wingardium Leviosa**, y estirar de varias puertas o troncos usando el hechizo **Carpe Retractum** para poder abrirte paso.

Defensa contra las Artes Oscuras

El **nuevo profesor de Hogwarts** te enseñará todo lo que debes saber para enfrentarte a las hordas del mal, a lo largo de dos sencillas lecciones.

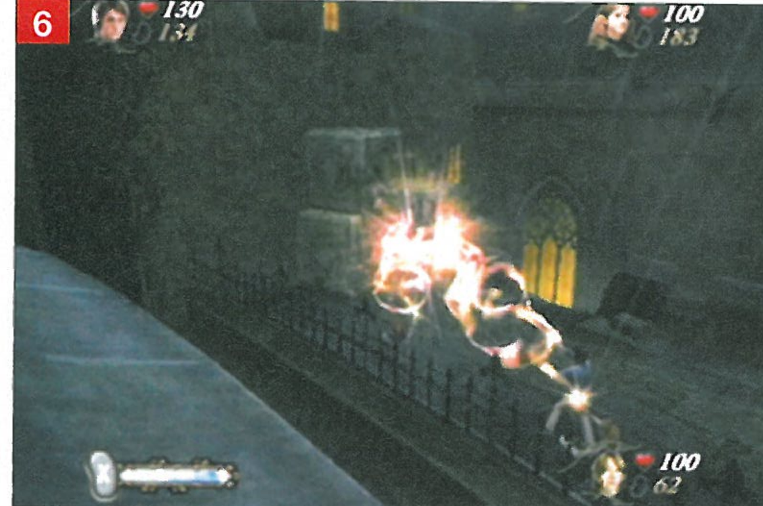
LECCIÓN 1:

- Hechiza el cubo pulsando a tiempo el **botón A** [2]
- Elimina los Dugbogs usando sin parar hechizos normales junto al hechizo **Wingardium Leviosa**. [3]
- Utiliza **Accio** para atraer los objetos hacia ti, antes de ponerte a leer el libro de hechizos.

LECCIÓN 2:

- Utiliza el conjuro **Aqua Eructo** para apagar todos los fuegos que permanecen encendidos en la sala, individualmente los que sean pequeños, o en grupo si te encuentras ante uno grande [4].
- Elimina unas cuantas **Salamandras** usando de nuevo el mismo hechizo, el **Aqua Eructo**.
- Durante esta segunda lección vas a tener que subir a lo alto de una de las torres de Hogwarts y recoger el **primer escudo trimago**, objetos completamente necesarios para seguir progresando en la aventura, pues son la llave para poder entrar en las demás zonas del juego. Aparte de practicar los hechizos que has aprendido hasta ahora también será imprescindible que utilices **Carpe Retractum** para hacer que bajen unos cuantos puentes levadizos. Otro detalle que debes tener en cuenta es la **zona llameante** por la que salen al exterior las Salamandras. Cuando veas una de ellas, deberás apagarla rápidamente para impedir que se líen a salir muchas más. [5]


5


6


7


8


9


10

Exterior de Hogwarts

ESCUDO 1: Baja las primeras escaleras que encuentres, coge el miniescudo y activa el **detector de tenebrismo** que encontrarás junto a la pared. Camina hacia la izquierda hasta ver tres grandes bloques de piedra, y usa **Wingardium Leviosa** para colocarlos junto a la pared de modo que formen un escalón. Arriba encontrarás una **estatua dragón** y el ansiado escudo trimago [6].

ESCUDO 2: Vuelve a bajar las escaleras de antes, avanza entre los bloques de la izquierda y baja la pequeña rampa de la derecha para coger un **cromo evanescente.** A continuación, da media vuelta y sigue hacia la zona inferior donde tendrás que **usar unos calderos** para destruir todas las paredes que te encuentres. Pero antes de avanzar demasiado rompe las paredes de la izquierda, y acto seguido un pequeña fuente que oculta un miniescudo. En esta misma área encontrarás un **detector de tenebrismo** en la parte inferior derecha, un miniescudo en la parte superior izquierda y otro miniescudo más oculto en el **interior de una de las estatuas** de la parte superior derecha. [7]
Avanza por el camino de la izquierda hasta una nueva zona plagada de Salamandras y calderos explosivos. Usa los calderos para destruir los **pilares de piedra** de la parte izquierda, gracias a los cual lograrás apagar las aberturas por donde salen las Salamandras y encontrarás otro miniescudo. Tras derrotar a todos los enemigos, **la verja central** se abrirá. Activa el detector de tenebrismo y la **estatua dragón** que encontrarás junto a dos de las fuentes y destruye el pilar que se guarecía tras la verja para obtener un escudo trimago [8].

ESCUDO 3: Regresa a la zona donde destruiste las paredes con los calderos, y vuela a la primera pared de la izquierda. Sube a la plataforma central, activa la **estatua dragón**, usa **Wingardium Leviosa** para bajar hasta el suelo el bloque que está sobre la plataforma de enfrente. Ahora tendrás que destruir las demás paredes que te molesten y llevar el bloque a la siguiente plataforma sobre la cual encontrarás otro escudo trimago [9].

ESCUDO 4: Avanza hasta ver unas segundas escaleras. Baja por ellas, mueve el bloque para trepar y rodea la **gran fuente central**. Tras abrir la verja y activar el detector de tenebrismo, verás un gran fuego con un miniescudo en su interior. Después de cogerlo, mueve el bloque de piedra de la derecha hasta el lado izquierdo, sube a la zona superior, avanza hasta el siguiente miniescudo, coloca el nuevo bloque donde estaba el otro y sube a la plataforma superior donde encontrarás un nuevo escudo trimago y una **estatua dragón** [10].

ESCUDO 5: En esta ocasión tendrás que seguir el camino principal hasta lo más alto de **una de las torres del castillo**, que es donde se encuentra el siguiente escudo. Avanza eliminando a todos los **Erklings** hasta encontrar un detector de tenebrismo. Por el camino, también te encontrarás

CROMOS DE COLECCIÓN

Gracias a los cromos mágicos que pueden usar los personajes podrás potenciar la habilidad que vayas necesitando en cada una de las situaciones que te planteará la aventura, pero antes de nada tendrás que conseguirlos.

Con ese fin, a lo largo y ancho de todas las áreas del juego encontrarás decenas de grageas mágicas con las que podrás comprar los cromos que necesites. Estas grageas las podrás conseguir hechizando innumerables objetos, o como recompensa tras eliminar a tus enemigos [A]. Otra manera sencilla de conseguirlas es superar los desafíos de Moody.

Pero antes de poder hacerte con cada uno de los cromos, tendrán que estar seleccionables en el menú correspondiente, y para eso, tus dotes como mago van a tener bastante que decir.
A medida que vayas subiendo el nivel cada uno de los hechizos y encantamientos que aprendas, más y más cromos irán completando tu colección.

Después de obtener un buen número de grageas, y habiendo desbloqueado algunos cromos, tan solo te quedará entrar en la colección de cada uno de los personajes y comprar el que veas que más interesa. Podrás adquirir cromos para aumentar tu potencia de hechizo, tu resistencia a los golpes, o cromos con los que podrás lanzar tres hechizos a la vez [B].

Más adelante, y concretamente antes de empezar cada una de las fases (con la única excepción de las pruebas de Harry), será el momento de activar los cromos que has adquirido anteriormente, pudiendo hacer uso de un máximo tres cromos a la vez, mezclándolos como quieras.

Algunos cromos como los de personaje o los de enemigo solo aparecerán disponibles cuando hayas eliminados a dichos enemigos con ciertos encantamientos, o cuando hayas superado determinadas fases a lo largo de la aventura.

A



B

HECHIZOS MÁGICOS

WINGARDIUM LEVIOSA:

Este conjuro mágico con el que elevarás cosas [C] será uno de los más útiles a la hora de combatir al enemigo, pues además de permitirte levantar objetos para poder avanzar, también podrás proyectar rocas sobre los enemigos restándoles gran cantidad de energía, o lanzar lejos o por precipicios a esos enemigos que más te molesten.



CARPE RETRACTUM:

Este hechizo te permitirá estirar todo tipo de objetos tales como troncos, puertas metálicas o incluso puentes levadizos [D]. Además,a lo largo de la aventura, más de una vez podrás lanzar con este hechizo bubotubérculos con el fin de eliminar hongos que te cerrarán el paso. Para que este encantamiento se realice con mayor rapidez, debes estirar del stick analógico en la dirección que quieres que vaya el objeto. Si lo realizas correctamente, bajarás puentes en un instante.



AQUA ERUCTO:

No hay que ser bombero para saber que para apagar un fuego lo mejor es un potente chorro de agua... pero éste no es siempre fácil de controlar: en cuanto hayas lanzado el hechizo, intenta mantener el chorro de agua lo más recto posible [E] para que su potencia sea mayor y apague más rápido el fuego del escenario... o a las molestas Salamandras.















con un miniescudo. En seguida te verás ante **dos caminos**, uno a cada lado del detector. Ve por el derecho para encontrar **una estatua dragón**, da media vuelta y continúa por el de la izquierda. Recoge entonces el miniescudo situado a la derecha y continúa subiendo la larguísima escalera hasta el final, donde tendrás una calurosa bienvenida...
Tras derrotar a todo este ejército de Erklings, apaga el fuego y hazte con el escudo trimago [11].

ESCUDO 6: Baja las segundas escaleras y ve hasta la gran fuente. Usando **Herbivicus** podrás llegar hasta la zona central y coger un nuevo escudo trimago [12].

ESCUDO 7: Vuelve otra vez hasta la gran fuente y coge el último miniescudo. Dirígete al **patio, que está situado frente a la fuente** para recoger el último escudo trimago, que acaba de aparecer.

Bosque Prohibido

ESCUDO 1:
Levanta las rocas que verás justo a tu izquierda para coger el primer miniescudo. Sigue adelante y ve por el lado derecho cuando el camino se bifurque. Hechiza la estatua dragón, retrocede y usa **Carpe Retractum** sobre el **bubotubérculo** para lanzarlo y abrirte paso. Un poco más adelante, tendrás que lanzar otro bubotubérculo sobre los hongos que rodean un miniescudo y utilizar **Accio** para atraer hacia ti otro miniescudo situado sobre un tronco.
Continúa avanzando hasta que encuentres **un pequeño caldero** que podrás utilizar para lanzarlo contra los bubotuberculos del fondo y de este modo poder recoger un miniescudo. Más adelante encontrarás otro miniescudo en medio del camino y poco después **el dragón húngaro** empezará a darte problemas. Avanza hasta que encuentres un miniescudo envuelto en llamas, al lado del cual encontrarás una seta. Un poco más adelante tendrás que destruir unos cuantos hongos situados en la parte derecha del camino para poder hacerte con otro miniescudo. Continúa por la izquierda para encontrar una estatua dragón, elimina a todas las Salamandras e inspecciona la parte central para encontrar otra seta, antes de entrar en la zona abarrotada de edificios en ruinas, lugar donde encontrarás un nuevo miniescudo [13].
Después de haber atravesado el **árbol caído**, encontrarás una seta en la parte izquierda del camino, y poco después, un nuevo enemigo. Dispárale por la espalda para destruirlo en un abrir y cerrar de ojos, y acceder al escudo trimago.

ESCUDO 2: Encamínate hacia abajo hasta que te des de bruces con **una pared de piedra destruida**, y desde ella, continúa hacia arriba. Por el camino encontrarás una seta. Un poco más adelante, en una pequeña zona circular, encontrarás una estatua dragón y un **Escreguto** que tras ser eliminado te dará acceso al siguiente escudo trimago [14].

ESCUDO 3: Regresa al lugar donde cogiste el segundo escudo trimago, usa **Herbivicus** para hacer que broten las plantas de la derecha y sube hasta la zona superior. Tras derrotar al Escreguto conseguirás otro escudo trimago [15].

ESCUDO 4: Retrocede hacia el principio sin quitarle el ojo de encima al lado derecho del camino. Cuando encuentres una bifurcación en esta dirección, elimina todos los hongos usando las plantas y avanza hasta encontrar **el dragón húngaro**. Utiliza **Wingardium Leviosa** para colocar la roca delante de su hocico y de este modo impedir que las llamaradas te impacten tan fácilmente. Recoge el miniescudo y activa la estatua dragón que están en la **parte trasera de la jaula**, la seta situada en la parte inferior derecha de la zona, y por último coge el escudo trimago [16].

ESCUDO 5: De camino hacia la jaula del dragón, encontrarás el escudo trimago que ha aparecido tras haber cogido todos los miniescudos.

ESCUDO 6: Regresa a la **jaula del cola cuerno** y vuelve a colocarle la piedra frente al hocico. Ahora tienes que hacer crecer los bulbos del lado derecho para llegar hasta el escudo trimago situado sobre la jaula.

ESCUDO 7: En el momento en que aparezcas en el bosque ve a la derecha y verás un escudo trimago **flotando en el aire**. Para poder cogerlo tendrás que traer hasta aquí el **bloque de piedra** que encontrarás en dirección norte.

ESCUDO 8: Caminando una vez más hacia el norte encontrarás el **cromo evanescente**. Continúa en esta misma dirección hasta el lugar donde cogiste el primer escudo, y verás una serie de **bulbos sobre un gran tallo**, al final del cual se encuentra otro escudo trimago. Y no olvides activar la estatua dragón que se encuentra debajo.











Prueba Trimago 1: El Dragón

El colacuerno húngaro está loco y te persigue. Mantén presionado el **botón R** todo el rato para ir bastante más rápido y usa los círculos azules para ir a toda velocidad durante unos segundos. Durante la prueba, sólo deberás **esquivar los obstáculos** que verás mientras recoges todas las grageas que puedas [17]. Dependiendo del tiempo empleado, al final de la prueba obtendrás **un escudo si tu medalla es de bronce, dos si es de plata y tres si logras una medalla de oro.**

Baño de los Prefectos

ESCUDO 1: Activa la estatua dragón detrás de la bañera, y usa los calderos para destruir la pared y poder acceder a **las alcantarillas**. Camina a la derecha y haz que baje el primer **puente levadizo**. En la zona superior tendrás que destruir los tanques de agua que hay al fondo usando los calderos para encontrar un miniescudo. Vuelve al camino principal, rompe las tuberías y sube a la zona superior en cuanto puedas, donde encontrarás otro miniescudo dentro de un tanque. Utiliza **Carpe Retractum** para cerrar **un gran grifo** que no deja de expulsar gas. Da media vuelta y pasa por donde antes caía el gas. En la siguiente zona deberás cerrar dos grifos más, coger un miniescudo y utilizar el caldero para destruir las tuberías que verás en el camino inferior [18]. Retrocede al camino principal y sigue hasta una nueva zona elevada. Con el caldero, rompe el tanque que hay detrás y otro que hay un poco más abajo para obtener dos miniescudos. Más adelante, hallarás una especie **de plaza llena de Salamandras**. Activa la estatua dragón situada al lado izquierdo antes de seguir por el camino inferior izquierdo, activa otra estatua dragón, y destruye los tanques que encuentres para lograr otros dos miniescudos. Cuando llegues al **huevo de oro** comprobarás que tienes que dar media vuelta y volver hasta el baño [19]. Cuando te encuentres con dos Salamandras más tendrás que usar Carpe Retractum para **bajar los cuatro puentes levadizos** que verás frente a ti. Úsalos para poder llegar al otro lado, sube a la zona superior y continúa hasta la puerta principal esquivando las ráfagas de gas y eliminando a todos los enemigos. Dentro del baño encontrarás un nuevo escudo trimago [20].

ESCUDO 2: Ve hacia la derecha, activa el grifo de la primera rampa, y baja las escaleras que verás al poco rato. Aquí, lo primero que tienes que hacer es **mover el bloque de piedra** hacia el lado derecho para poder subir hasta el caldero y **romper las tuberías de la izquierda**. Hecho esto, coge el miniescudo y lleva el bloque a la izquierda, para subir a la zona superior, conducirlo hacia el lado derecho y poder trepar hasta el escudo trimago.

ESCUDO 3: Vuelve a ir hacia el lado derecho pero ahora, no bajes las escaleras. Sigue el camino, rodeando el lago, hasta hallar **dos bocas de fuego** por donde salen las Salamandras. Justo antes, verás un grifo en la pared. Usa el caldero para **destruir los dos tanques** y obtener los dos últimos miniescudos de la zona. Ve hacia la izquierda, activa la estatua dragón, y sigue hasta el nuevo escudo trimago.

ESCUDO 4: En cuanto entres de nuevo en la fase verás el escudo trimago que ha aparecido **tras lograr hacerte con los diez miniescudos.**

ESCUDO 5: Vuelve hacia el lado derecho hasta el lugar donde están las salamandras, y **cierra el grifo** [21]. Da media vuelta, baja las escaleras y usa **los nenúfares** de la parte derecha del estanque para llegar, primero a la plataforma de madera, y luego a la zona situada a la derecha. Entre las dos estatuas encontrarás un grifo. Sube las escaleras, cierra el grifo de la parte inferior, activa la estatua dragón y vuelve a la **plataforma de madera** del lago, desde la cual tendrás acceso al siguiente escudo trimago.

ESCUDO 6: En esta ocasión, dirígete hacia el lado derecho y **haz crecer los primeros nenúfares** que veas para llegar hasta unas escaleras metálicas [22]. Activa el grifo que hay a la derecha de las escaleras y sube hasta arriba para cerrar dos enormes grifos que verás. Da media vuelta y **regresa al camino principal**.

HECHIZOS MÁGICOS II

HERBIVICUS:

Si quieres hacer crecer cualquier planta a una velocidad inusitada, una vez lanzado este encantamiento tendrás que realizar giros de 360 grados con el stick analógico lo más rápido que puedas [F]. Un hechizo muy útil para hacer crecer a los nenúfares de los invernaderos...



ACCIO:

Las grageas mágicas son bastante escurridizas casi siempre, pero con Accio podrás atraerlas hacia ti durante unos segundos [G].
En cuanto lances el encantamiento, pulsa a toda velocidad el botón Y para que los objetos lleguen hasta ti mucho más deprisa.



HECHIZO NORMAL:

Si mantienes presionado el botón A podrás comprobar cómo la varita mágica se recarga y podrá disparar dos potentes hechizos al mismo tiempo. Además, si de manera habitual ya pudieras realizar tres hechizos, recargando la varita llegarás a lanzar hasta seis [H].



ENEMIGOS

DUGBOGS:

Muy rápidos, atacan con golpes físicos. Lo más fácil es hechizarlos rápidamente hasta acabar con ellos, pues se aturden con mucha facilidad y su resistencia es casi nula.

SALAMANDRAS:

Atacan lanzando llamaradas muy potentes desde largas distancias, o creando una honda expansiva a su alrededor. Por lo general, junto a ellas verás orificios llameantes por los que salen. Usa Aqua Eructo



en ellos para que no salgan más y elimina rápido a las Salamandras para que no aviven las llamas. [I]

ERKLINGS:

Pequeños y escurridizos seres que atacan desde lejos con cerbatanas. Son muy rápidos y en un momento se te puede llenar la pantalla de estos espeluznantes monstruos [J].



Hechízalos rápidamente en cuanto los veas y no pares de moverte para esquivar sus dardos venenosos.

ESCREGUTO:

Su tamaño y sus potentes ataques lo convierten en un enemigo a tener en cuenta pese a su lentitud. Primero parece que su caparazón lo protege de todos tus hechizos, por lo que tendrás que concentrar tus ataques en su espalda. Esquiva sus envestidas y aléjate de él cuando escupa ácido por la cola.

POLISPA VAMPIRA:

Si hay algún enemigo peligroso y muy pesado en esta aventura, ése es sin duda la Polispa Vampira. Aparecen allá donde intentes abrir un bulbo, pues las atrae el polen que se desprende. Atacan muy rápido con su aguijón y pueden llegar a dejar inconsciente a un personaje en cuestión de segundos. Atacarlas desde el principio sin dejarlas reaccionar es lo mejor.











Ahora tendrás que hacer exactamente lo mismo que has hecho para coger el quinto escudo hasta llegar a la zona central de la pantalla, donde tienes que cerrar el grifo del lado izquierdo. Vuelve al **camino que rodea el lago**, síguelo hasta la zona donde salen las Salamandras, continúa a la izquierda y baja las escaleras para llegar hasta otro escudo trimago.

ESCUDO 7: Ve por el camino inferior izquierdo hasta encontrar **una gran caldera** tras la cual verás el último grifo. Elimina las Salamandras, baja los cuatro puentes que hay enfrente y pasa sobre ellos. Al final del camino verás varios nenúfares que te conducirán directamente hasta otro escudo trimago.

ESCUDO 8: Retrocede hasta el principio de la fase, a la sala en la que está el baño, y comprobarás que **el agua ha desaparecido**. Usa un caldero para destruir el suelo de la bañera y hallarás un escudo trimago.

Herbología

ESCUDO 1: Baja las escaleras, activa la estatua dragón, y sigue hacia la izquierda. Tras abrir la verja hallarás un miniescudo y **aprenderás el hechizo Herbivicus**, con el que podrás hacer crecer ciertas plantas [23]. Da media vuelta y dirígete a la derecha, **hechiza las palas** que verás en una pequeña zona arenosa y en el pequeño jardín, justo al lado de las escaleras. Retira las rocas y haz crecer las plantas para que te sea posible subir por las escaleras. Por el camino encontrarás otro miniescudo. Cuando llegues hasta un invernadero prácticamente inundado te atacará un nuevo y, por qué no decirlo, tremendamente pesado enemigo, **las Polispas Vampiras**. Haz crecer los nenúfares para poder avanzar hacia la derecha, zona en la que hallarás un miniescudo.
A continuación, avanza hasta el fondo del invernadero para encontrar una estatua dragón, una pala y un miniescudo. Vuelve hasta el centro de la charca y usa el bubotuberculo para eliminar los hongos que están situados tras él [24]. Baja la **rampa de la izquierda** y continúa en esta dirección sobre los nenúfares hasta llegar a **unas escaleras metálicas**. Tras rodear la charca y salir al exterior, baja las escaleras y hechiza la pala que verás enfrente. Bajo las escaleras también hallarás una estatua dragón y un miniescudo.
En la zona contigua **te atacará un Escreguto** bastante más grande y violento de lo habitual. Para enfrentarte a él, corre alrededor de él esquivando sus envestidas y el ácido que escupe al tiempo que le disparas tu magia por la espalda [25].
En cuanto lo derrotes, aparta las piedras, coge el miniescudo y sigue. En la siguiente zona recorrerás la parte superior de varios invernaderos. **Baja el primer puente** que veas [26], rodea el invernadero y sigue hasta la siguiente verja, a la derecha de la cual se encuentra una estatua dragón. Abre la puerta, coge el miniescudo y baja a la zona inferior. Justo antes de entrar en el próximo invernadero **hechiza a la estatua dragón** que verás tras un grupo de hongos, **y a la pala situada del lado izquierdo**. Sube las escaleras de caracol hasta arriba, coge el mini escudo y usa los calderos para romper la **fuente central** [27], antes de bajar las escaleras, apagar el fuego y recoger el siguiente escudo trimago.

ESCUDO 2: Ve hasta el principio de la fase y **utiliza el bubotuberculo** para poder hacerte con el escudo trimago que verás enfrente.

ESCUDO 3: Abre la verja de la derecha y coloca dos rocas pequeñas encima del agujero central para evitar que salgan Polispas Vampiras por él. Hecho esto, coloca el gran bloque de piedra sobre el primer descansillo de las escaleras, **usa Herbivicus sobre las plantas** y utilízalas para alcanzar un nuevo escudo trimago.

ESCUDO 4: Abre la verja de la derecha y pasa por el túnel que hay tras el bloque de piedra, a la derecha de la pantalla. En este invernadero, las Polispas son muy numerosas. Ve a la parte superior y usa Herbivicus sobre los bulbos gigantes para distraer a las Polispas durante unos segundos, los justos para **abrir los nenúfares** y alcanzar el escudo trimago.

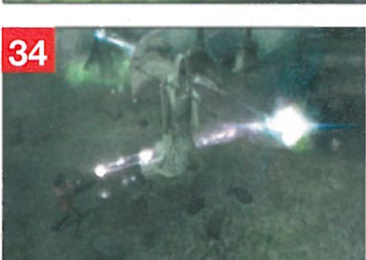
ESCUDO 5: Abre la verja de la derecha sube las escaleras y llegaras a una zona elevada. En la primera bifurcación, ve por la izquierda, donde encontrarás unos cuantos **puentes levadizos** que tendrás que bajar para poder continuar. En la parte izquierda encontrarás un miniescudo y al final de todo el recorrido encontrarás otro escudo trimago [28].

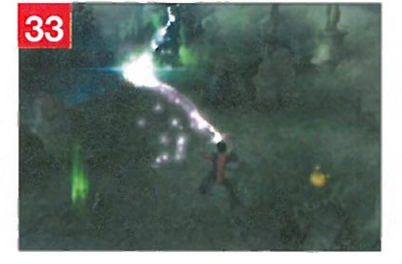
ESCUDO 6: Ve hasta el jardín que está justo antes del último invernadero, donde cogiste el primer escudo trimago. **Utiliza Wingardium Leviosa** en uno de los Dugbogs





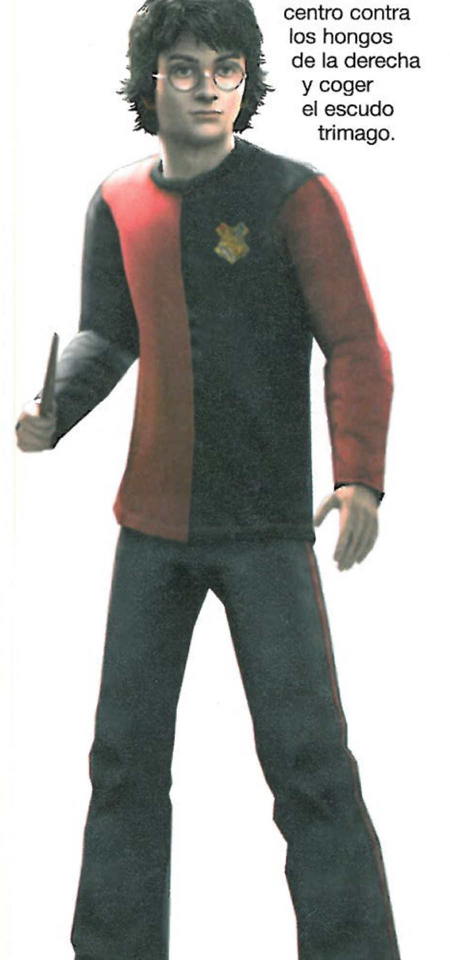








y llévalo **junto a los bubotuberculos rojos** de la parte izquierda para hacer que exploten, y así poder recoger el miniescudo. Después, ya puedes lanzar el bulbo situado en el centro contra los hongos de la derecha y coger el escudo trimago.



ESCUDO 7: En cuanto vuelvas a entrar, enseguida podrás ver el escudo trimago que ha aparecido tras conseguir todos los miniescudos [29].

ESCUDO 8: Retrocede ahora hasta el principio de la fase, justo a la zona en la que aprendiste a realizar el hechizo Herbivicus y deja caer el caldero sobre la pared de la parte inferior. En este momento **podrás hacer crecer los bulbos** para llegar hasta el escudo trimago.

Prueba Trimago 2: el lago

En esta ocasión, aparte de avanzar contrarreloj, también tendrás que hacer **un buen uso de tu varita mágica** para deshacerte de una gran multitud de enemigos llamados **Grindilows** que harán todo lo posible para evitar que cumplas tu objetivo. **Coge las branquialgas** para con ellas aumentar tu velocidad de nado y no pares de moverte al mismo tiempo que disparas; si lo haces bien, los Grindilows tendrán más dificultades para alcanzarte con sus disparos [30]. Dependiendo del tiempo empleado, al final de la prueba obtendrás **un escudo si tu medalla es de bronce, dos si es de plata y tres si consigues una medalla de oro.**

Prueba Trimago 3: el laberinto

Avanza rápidamente pero con cautela por el lado izquierdo, esquiva las raíces y **sal por la parte superior**. Gira un par de veces hacia la izquierda, baja y toma **el segundo camino a la izquierda** para inmediatamente girar a la derecha y seguir hasta el final del pasadizo. Vuelve a girar a la derecha y continúa por ese pasillo hasta llegar al final. En la segunda parte de la prueba, los matorrales te perseguirán continuamente mientras tú tienes que correr como alma a la que persigue el diablo, hacia delante. Esquiva todos los obstáculos que aparezcan de modo que no disminuya tu velocidad e impidas que te golpeen las plantas. En la tercera parte de esta difícil prueba te atacarán dos **Escregutos gigantes**. Consigue que se golpeen contra las paredes y mientras están inconscientes, dispárales por la espalda hasta eliminarlos [31].

Voldemort

Este complicado combate se va a dividir en dos partes distintas:

- En la primera de ellas, te atacarán **una serie de esqueletos** dirigidos por el propio Voldemor. Hechízalos o lánzalos haciendo uso del conjuro Wingardium Leviosa [32].
- En la segunda parte, te encontrarás en una situación bastante más delicada: tanto Voldemort como Harry han lanzado **un potente hechizo** y están en plena lucha por salir victoriosos. En este momento tú manejarás tanto a Harry como al propio hechizo. Dirígelo **contra los esqueletos** que aparezcan [33] para destruirlos, y posteriormente, **contra la estatua que te lanzará Lord Voldemort** [34]. En cuanto consigas destruirla, habrás derrotado a tu adversario.

DESAFIOS DE MOODY

Estos desafíos aparecen a medida que completas fases de la aventura y sirven para ganar grageas mágicas.

DUGBOG AVIFORS:

Tendrás que eliminar 10 Dugbogs con el hechizo Avifors muy rápido. Para ello, usa el conjuro normal para dejar inconsciente al enemigo, elévalo con Wingardium Leviosa y espera a que tus compañeros usen el hechizo adecuado [K].





Para tener más oportunidades, coloca a los personajes la carta de enemigo "dugbog" y cartas que te den más puntos de hechizo.

DESAFÍO DE LEVITACIÓN:

En cuanto el tiempo empieze a correr, usa Wingardium Leviosa para colocar las rocas sobre los círculos que rodean la zona de la prueba.

CALDEROS EXPLOSIVOS:

Usa los calderos explosivos para destruir todas las estatuas de la zona. Para lograrlo en el menos tiempo posible no esperes a que aparezca el caldero que acabas de usar: utiliza cada vez uno distinto. Durante esta prueba también podrás hacerte con un cromo evanescente oculto tras uno de los muros.

Lanzamiento de bubotubérculo:

Usando Carpe Retractum, debes lanzar los bubotubérculos a las dianas repartidas por el área [L].



Cuanto más alejada esté la diana y más centrado sea el disparo, obtendrás una mayor puntuación.

Torre de bloques:

Usando Wingardium Leviosa junto a tus compañeros tendrás que crear una torre en el centro de la zona utilizando todos los bloque de piedra. Hazla con mucho cuidado para que no se te desmonte.



Combina a Mr. Increíble y a Frozono para acabar con los planes de El Socavador.

LOS INCREÍBLES 2

- Pásate el juego con el máximo de puntos.
- Descubre dónde están todos los ítems.
- Claves para acabar con el gran jefe, El Socavador.

¡CONVIÉRTETE EN EL MAYOR HÉROE!

En esta heroica aventura tendrás que acabar con una gran cantidad de robots. También se pondrán en tu camino buenos y variados puzzles que harán que los protas tengan que combinarse y sacar el máximo partido de sus poderes. Descubre la manera más rápida y sencilla de conseguirlo todo.



2 — 6 10192





LA FÁBRICA DE ROBOTS GIGANTES

1ª PARTE

PASSWORD: Z1ZQSH.
Comienza la aventura utilizando a Frozono para recoger la **moneda dorada** que verás arriba. Cárgate a los enemigos y, antes de subir, ve al fondo del pasillo y rompe la tubería, dentro hay energía (o sea, vida). Cuando subas, dirígete a la izquierda y coge la botella de poder. Abre el camino con Mr. Increíble [1]. Nada más bajar verás una tubería a la izquierda; rómpela para obtener una vida. En la parte de arriba se encuentra el **dispositivo de apertura de las puertas**. Destrúyelo y ve por el nuevo camino. Acaba con los robots. Pasa por encima del lodo con Frozono (si lo tocas te quita vida) [2]. Coge la bebida de poder y vuelve por el lodo. No olvides la **moneda de oro** que hay al final. Dirígete a la parte de arriba, rompe el dispositivo y luego la tubería de la derecha que tiene una **moneda plateada**. Destruye la tubería de abajo y el dispositivo. Si sigues bajando, en la tubería, hay una botella de poder. Que no se te pase la vida que hay por la zona de pinchos. Ábrete paso con Mr. Increíble y rompe el dispositivo para que la puerta se abra. Desmonta a los robots a base de leches y ve rompiendo todas las tuberías que vayas encontrando por el camino (las horizontales se rompen con el **golpe A+B** de Mr. Increíble).

2ª PARTE

PASWORD: ?CDS1B.
Deshazte como puedas de los robots y coge la energía que hay en el techo. Encontrarás otra en la parte superior de los pinchos que hay más adelante. Sigue despejando bien la zona de enemigos. Coge otra energía más que está también en el techo, junto a una **moneda de plata**. Después de cagarte a más robots, mira por la parte de arriba y descubrirás una botella de poder que está un poco escondida. Usa a Mr. Increíble para poder continuar por la parte de abajo. Allí, recarga un poco de energía subiendo al techo [3] y baja bien relleno a destruir el **dispositivo de apertura de puertas**. Ve por el camino que has abierto y rompe la tubería antes de bajar, ¡que **dentro hay oro**! Derrota a los enemigos que van apareciendo y no olvides coger la **moneda de oro**, que luego no hay para el pan Sigue apartando de tu vista a todos los robots que te impiden el paso y cárgate las tuberías [4], que alguna te llenará de vida. Diviértete un rato aniquilando robots,













que si te quitan un poco de energía, no pasa nada: tienes **una vida en el techo** a la izquierda. Pon a prueba los músculos de Mr. Increíble para abrirte paso y dile a Frozono que congele el lodo, ¡umm, qúe rico este polo! Créate tus plataformas de hielo para poder acceder a la parte superior. Rompe la tubería y el dispositivo, coge la **monedita** y sal corriendo hacia el camino nuevo. Más peleas con los robots y más energía que hay por arriba. Adelante, ten cuidado y no te pinches al coger la vida, con un poco cuidado, puedes hacerlo sin sufrir daño. Si miras por donde salen las bolas, hay una tubería con una **agradable moneda**. Acaba con los tres robots para terminar el nivel.

3ª PARTE

PASSWORD: 6W2D1B.
Pilla la **moneda plateada** que hay nada más empezar. Lucha con unos cuantos robots y coge la **moneda de oro** que está en la parte de arriba cerca de la salida de bolas. En las cintas mecánicas, en la parte de arriba hay energía y en la de abajo, poder. Y por donde salen los robos, tenemos otra **monedita dorada** y, una **plateada** un poco más adelante, donde te tienes que cargar a más robots. Depués, usa a Frozono para congelar el lodo y así, poder pasar al otro lado [5]. Déjate caer como si nada y recarga pilas, que eso nunca viene mal. Si no te has quedado del todo a gusto, pasa al lado contrario y rompe las tuberías, te darán energía y poder. Congela el lodo de la derecha y ve directo a romper el dispositivo. Si tienes ganas de pelea baja por la derecha y te encontrarás a unos cuantos robots dispuestos a ello. No olvides llevarte tu recompensa: **la moneda y la energía del techo.** Tienes más energía un poco más a la izquierda, dentro de la tubería que está pasado el lodo. Congela el lodo con Fronozo. Utiliza tu combinación más guachis para terminar con la panda de hojalatas que aparecen. Acércate a donde caen las bolas y verás una preciosa vida. Más abajo, hay energía dentro de una tubería. Y si sigues por abajo a la derecha, encontrarás una **moneda dorada** y más energía. Una vez pasadas las cintas, rompe el dispositivo, sube por donde caía un chorro de lodo y **cárgate el otro dispositivo**. Aún hay más: al bajar verás una botella de poder y arriba, de donde salen los robots, hay energía. Baja hasta la parte de donde caen columnas y no desaproveches las **tres monedas** que hay. ¡Qué desparrame de tuercas! Abre la **puerta** y sube por las cintas a la izquierda. Allí te esperan unos cuantos robots que decidirán si pasas o no al siguiente nivel.

PELIGROSA VENTISCA

1ª PARTE

PASSWORD: JPXF1B.
Empieza cogiendo la **moneda de oro** de la derecha. Derrota al enemigo y cárgate la tubería [6]. En la parte superior de la cinta hay una vida. Ten cuidado no te caigas por donde los pinchos porque lo pasarías mal para salir. Continúa y destruye todo lo que se interponga en tu camino. Ve rompiendo los dispositivos y avanza por los caminos que se van abriendo. Cuando llegues a un lugar con **dos tuberías juntas**, rómpelas y en la parte de arriba hazte con la vida. Abre la puerta con Mr. Increíble y termina con los robots que te aparecen. No te olvides de coger la **moneda dorada** que está donde los **tres agujeros**. Pasa por las cintas con cuidado de no caerte en los pinchos. Deshazte de los enemigos. En el final de la rampa, en la parte de arriba, encontrarás una vida [7]. Baja hasta el fondo, cárgate los dos robots y rompe el dispositivo. Levanta la puerta con Mr. Increíble. Destroza los enemigos que salen de los tubos. Continúa y, en los pinchos de las **cintas mecánicas**, podrás ver energía. Para rellenarte aún más el bolsillo, en la parte de arriba, a la derecha, encontrarás una vida y una **moneda plateada**. Cárgate a todos los enemigos y todas las tuberías que verás después. Rompe los dos dispositivos que aparecen al bajar a la izquierda y avanza por la derecha. Ojo con los enemigos: se ocultan detrás del escenario.

2ª PARTE

PASWORD: 8MRG1B.
Coge la **moneda dorada**. Ojo con el suelo, resbala de lo lindo. Sácale bien las tuercas a los enemigos. Rompe las tuberías y el dispositivo que hay al final del pasillo. Sube con el poder de Frozono para hacerte con energía. Parte por la mitad las tuberías y destroza el dispositivo [8]. Derrota a los enemigos. Salta desde la cinta de la derecha y cárgate de energía. Un poco más a la derecha hay una **moneda plateada**. Acaba con el **gran robot** [9] y otros enemigos. En la parte de arriba hay energía. Recoge la botella de poder **congelando el lodo** con Frozono [10]. Más a la derecha, verás una vida arriba. Rompe las tuberías y los dispositivos y baja por el nuevo camino que aparecerá. Destroza el dispositivo y recarga las pilas. Derrota a los robots. A mitad de rampa, en el techo, llénate los bolsillos de energía, una vida y **una moneda plateada.** Acaba con los

LOS OBJETOS DE LA AVENTURA



Durante tu aventura te encontrarás diversos ítems que te facilitarán el trabajo. Las monedas aumentan los puntos (golpear a los robots también lo hace). También encontrarás energía que subirá tu salud. Las botellas te proporcionan poder de golpe (o hielo) por más tiempo. Y las vidas..., ¡te dan una vida, claro! El color o forma del ítem cambia con el personaje, pero el efecto es el mismo para los dos.

LOS ROBOTS

Robots muy simples:



Son los primeros robots que aparecen y que aparecerán en todas las fases. La forma de acabar con ellos es muy variada. Los puedes poner finos a tortas con Mr. Increíble, o congelarlos con Frozono y rematarlos a leches.

Unos golpecitos más:



Los siguientes robots que verás tienen más resistencia (tendrás que golpearlos más veces), pero se les derrota de igual forma (si usas a Mr. Increíble, el número de leches será menor dada su mayor fuerza)

Sus armas aumentan:



En posteriores fases, irán apareciendo robots bastante más fuertes y si consiguen atizarte en su secuencia de golpes, quitan bastante vida. ¡Imagínate cuando sean varios! Para derrotarlos no hay más secretos que pulirles a base de golpetazos.

Los grandes y difíciles:



Estos robots no se dejan congelar, pero si lo intentas, se quedan absolutamente inútiles por un tiempo. Aprovecha ese tiempo, antes de que se reactiven, para darles el mayor número de golpes posible.













enemigos que siguen apareciendo: ¡no se cansan de morder el polvo! En el segundo grupo de pinchos hay una vida, y en el quinto, energía. Parte el dispositivo para abrirte paso. Al principio de la bajada, hay junto al techo una **monedilla dorada**. Baja y rompe la tubería de la izquierda y el dispositivo. Si miras arriba a la derecha, verás una preciosa vida y un poco más a la derecha, energía. Sigue y destroza la otra tubería, además del dispositivo. Baja por el camino que has abierto y **enfréntate a los robots**. ¡Cuidado que estos robots tambíen se aprovechan del escenario para que no les puedas ver!

3ªPARTE

PASSWORD: QC19B1.
Nada más empezar te obsequian con una **moneda dorada** para que tengas más ganas de sacudir a los enemigos que aparecen después. Arriba a la izquierda hay una botella de poder. **Crea un bloque de hielo** con Frozono para que Mr. Increíble pueda subirse encima y levantar la columna con su súper fuerza [11]. Uff, ha costado un poco, ¿verdad? Ahora, Baja y machaca el dispositivo de la izquierda. Sube hasta donde ha desaparecido el láser que te impedía el paso y pulsa el **interruptor** [12]. Continúa por el pasillo y no trates de esquivar los ítems, ¡que hay un montón! Acaba con los malos y pasa rodando por los **chorros de hielo**. Sube y no dejes ni rastro de la tubería y del dispositivo. La tubería de arriba contiene una vida [13]. Acaba con los enemigos. Antes de tirarte (¡no, no te tires...! ¡La vida es bella... y el juego no es tan difícil!), sube haciendo bloques de hielo con Frozono y consigue energía. Nada más bajar, a la izquierda, hay una vida. Sin llegar al final de la rampa, da un buen salto hacia la esquina superior derecha y hazte con la **moneda dorada**. Desde ahí, ve hacia la izquierda y destruye las tuberías y el dispositivo. Baja y rompe el resto. Antes de seguir bajando, ve a la izquierda y recarga energía. Pasadas ya las cintas, rompe el dispositivo de arriba. Continúa abriénddote paso entre los enemigos y rompe las tuberías y los dispositivos. Cruza y, arriba a la derecha, encontrarás otro dispositivo. Baja por el nuevo camino y, subiendo a la derecha hay más tuberías y dispositivos. **Usa la fuerza de Mr. Increíble** para continuar. Avasalla a golpes a los robots y luego salta a la derecha y coge energía. Al final de la cinta, en la parte superior, hay una vida. Termina con los robots.

CORRUPTOR

1ª PARTE

PASSWORD: VGMSRW
Sube con Frozono y consigue una **moneda dorada**, una botella y una vida. Baja y ve a la izquierda. En la parte superior verás una **moneda de oro**. No dejes "funcionando" a ningún robot. Tampoco te olvides de la energía que hay a la derecha en el techo. Abre la puerta y sube a la plataforma superior derecha. Verás una tubería y el dispositivo. Una vez arriba ve a la derecha, alégrate con una vida y una **moneda de oro** [14]. Ve a la izquierda y sube hasta el techo para coger una **moneda plateada**. Luego sube por el conducto y destroza el dispositivo. Continúa y ve a la izquierda para aumentar tu energía. Sube formando plataformas y llévate **otra monedilla**. Para llegar a la pelea, rompe tubería y dispositivo. En la parte de arriba del dispositivo hay una vida. Ve a la izquierda del todo, rompe la tubería, sigue a la izquierda, sube y rompe el resto de tuberías. Haz **plataformas de hielo** para subir y, desde la última, salta y golpea con Mr. Increíble el dispositivo del techo. Ve por el camino del centro. Rompe la tubería y el dispositivo. Al bajar de la cinta, salta y, a la izquierda, hay energía. Sigue por la izquierda y derrota a todos los enemigos. ¡Ojo con el fuego [15]! Si cruzas el lodo y mirás al techo, verás "la energía de la vida". Cárgate a los malos y rompe las tuberías de la izquierda. Coge la **moneda de plata**. Sube haciendo plataformas de hielo. Antes de abrir la puerta, coge la vida arriba a la izquierda. Pasa, rompe las tuberías y el dispositivo. Sube y ve a la izquierda. Sigue y **crea una escalera de hielo**. Rompe el dispositivo del techo con Mr. Increíble [16].

2ª PARTE

PASSWORD: 65G6RH
Practica todas las tácticas de lucha que has aprendido con todos estos enemigos [17]. Después del siguiente robot, mira arriba y verás energía. Haz una **escalera de hielo** para alcanzarla. Destruye la tubería de








la parte izquierda para pillar una **moneda de oro**. Abre la puerta, pasa por el lodo, rompe las tuberías y fulmina a todos los malos. Rompe el dispositivo y vuelve donde la puerta. Sube hasta la tubería de la izquierda, rómpela y conseguirás una **botella de poder.** Dirígete arriba ahora, hacia la izquierda, y rompe el otro dispositivo que verás. Acaba con los malhechores. No se te ocurra marcharte sin coger la energía. Déjate caer como si nada, por la izquierda, y **rompe el dispositivo**. Fortalece tus músculos repartiendo tortazos a todos los enemigos. Cuando llegues al chorro de lodo, congélalo. Dejarte caer por la derecha del lodo y rompe el otro dispositivo. Vuelve a subir, sigue por la derecha y cárgate los robots. Cuando acabes, pilla la **moneda de oro** y la energía que hay en el techo. Cuando llegues al final de la cuesta, en el techo, verás una **moneda plateada**. Mira más adelante y verás a tus contrincantes. Sigue hacia la derecha y revienta la tubería de abajo, la de la derecha y la de arriba a la derecha. **Pulsa el interruptor** y sigue por el camino que se acaba de abrir. A la izquierda del todo está el dispositivo, junto a una vida. Cárgate los robots y vuelve donde estaba el interruptor. Sube y ve cascando tuberías hasta llegar al lodo. Déjalo congelado y rompe el dispositivo. Vuelve, ve por la zona nueva y **cárgate a los súbditos de El Socavador**. Ve por la derecha y, después de los rodilos, pilla la botella. Sube, coge la energía de la derecha y rompe el dispositivo de la izquierda. Vuelve abajo y crea un camino con plataformas de hielo. Arriba, a la derecha, hay una vida [16]. Derrota a todos los robots, sube por el hielo y rompe el dispositivo de la izquierda. Ve por arriba a la derecha y rompe el dispositivo. Sube a la izquierda y, una vez arriba, ve otra vez a la izquierda y rompe la tubería. Sigue subiendo por la derecha y, al llegar a la columna, baja y parte el dispositivo. Sube, **levanta la columna con Mr. Increíble** y rompe la tubería y el dispositivo [19]. Acaba con los robots y prepárate para el final.

3ª PARTE

PASSWORD: Q7YDRH

Derrota a los robots y coge energía. Sube y destroza la tubería izquierda. Pasa por el lodo [20] y ten cuidado con los chorros de fuego. Sigue subiendo hasta encontrarte con un dispositivo. Cárgatelo como sabes. Vuelve donde estabas y ve por la derecha, pasa sobre el lodo y destruye el dispositivo. Vuelve a subir **por la parte central**. Arriba, rompe las tuberías de la izquierda y el dispositivo y ve por la puerta de la derecha. Que no se te pase **una moneda** que hay en la esquina superior izquierda [21]. Sigue por abajo a la derecha, rompe el dispositivo y coge la vida que se te ofrece. ¡Ojo, que salen robots! Vuelve donde antes y sigue subiendo por la izquierda. Cárgate el dispositivo. Arriba a la derecha, en la esquina, hay una vida. Sigue por la izquierda y acaba con todos los enemigos. Súbete a la **cinta mecánica** y congela la plataforma de la derecha. Desde ahí, congela el chorro de lodo. Rompe el dispositivo y sube. Rompe el otro dispositivo, vuelve a subir y ve hacia la izquierda. Coge la energía, sigue por la derecha hasta el final y rompe el dispositivo. Saldrán más enemigos. Cárgatelos y recupera energía arriba, a la derecha. Cuando llegues donde hay **tres dispositivos**, destrózalos y, arriba, verás una **moneda de oro**, **otra de plata**, y energía. Sigue por la derecha y consigue más energía. Sube creando plataformas de hielo y ve a la izquierda del todo para romper el dispositivo. En la parte superior verás otra vida. Un poco más a la izquierda, crea un camino de hielo para subir hasta la **moneda plateada** a tu derecha. Cuando acabes con los enemigos, súbete a las cintas mecánicas y **abre la puerta con el Míster**. Rompe el dispositivo y sube, sube, sube... ve a la derecha, recarga energía y ¡sigue subiendo! Pulsa el interruptor cuidando de no caerte por los huecos (¡tendrías que volver a hacer parte del recorrido [22]!). Ve hasta la izquierda del todo, déjate caer y rompe el dispositivo. ¡Suerte! Estás en manos del Socavador...

JEFE FINAL: EL SOCAVADOR

Password: 2F!FZB



Para poder golpear a El Socavador, tienes que subir formando un camino de hielo con Frozono. Mientras subes, dispara a la vez para golpearle. Para estar seguro de que le estás dañando, mira si parpadea. Sincroniza tus movimientos con sus manos y disparos para conseguir esquivarlos.



Cada cierto tiempo El Socavador desaparece y te manda un montón de robots. Hasta que no derrotes a todos no volverá a aparecer. Conforme te los cargues, los robots que aparecerán serán más avanzados. El mejor método para acabar con ellos es congelar a uno mientras te cargas al otro, y así no te molesta. Y cuidado con las taladradoras que caen...

NINTENDO DS

Descubre todos los secretos y trucos que puedes sacar con la doble pantalla y la táctil en tu DS.

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":
- Llega al final de la aventura una vez y juega de nuevo sobre la misma partida salvada.

Carta secreta:
- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta.

Las Tarjetas DAS:
- **DAS 00**: Búscala junto a varios libros en la caseta del guarda.
- **DAS 01**: En la habitación del mayordomo, junto al cuaderno en la mesa.
- **DAS 02**: En la mesa al fondo del estudio de pintura.
- **DAS 901**: En uno de los cajones sobre la mesa de la habitación del mayordomo.
- **DAS 902**: En la cómoda de la derecha de la sala de música.
- **DAS 903**: Lo puedes encontrar dentro de un cajón del escritorio en la habitación de Franny.
- **DAS 904**: Esta en un armario de la habitación de matrimonio.
- **DAS 905**: En el aparador a la izquierda del fregadero de la cocina.
- **DAS 906**: En la estantería de la habitación de Lawrence.
- **DAS 907**: En la estantería de la entrada al laboratorio.
- **DAS 908**: En los archivadores del laboratorio.
- **DAS 991**: Toca la imagen de Sayoko en la foto de la mesa del laboratorio para que aparezca.
- **DAS 992**: En el oso de peluche del laboratorio. Debes mirarlo una vez y después volver al peluche cuando Ashley haya mirado la foto del escritorio.

KIRBY POWER PAINTBRUSH

Minijuego Salto de Longitud:
Completa el juego con los 5 personajes para desbloquear este minijuego.

Desbloqueables:
Consigue medallas para ir desbloqueando nuevas opciones:
- **Circuito Bead:** 6 medallas.
- **Ruta 1-4:** 9 medallas.
- **Ruta 5-8:** 10 medallas.
- **Rey Dedede:** 20 medallas.
- **Life boost:** 14 medallas.
- **Life boost:** 12 medallas.
- **Life boost:** 7 medallas.
- **Caballero META:** 25 medallas.
- **Música 1:** 2 medallas.
- **Música 2:** 3 medallas.
- **Música 3:** 4 medallas.
- **Circuito Tropic:** 6 medallas.
- **Circuito Zebra:** 6 medallas.



BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés. Sí, sí, en serio, porque para este truco hay que usar el micro de tu DS. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un Revenge Bomber. Entonces grita, chilla, o di sin más "Dangerous Bomb" en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training y conseguirás esos decorados en modo multijugador:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5.

Personajes:
Consigue todo los personajes para el multij:
- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.

Armas:
¡Por fin todo un arsenal en tus manos! Aunque antes de disfrutarlo, tendrás que completar los siguientes niveles:
- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.

Otras Cositas:
Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. A partir de ahora, el agente secreto ya no será un misterio para ti:
- **Habilidad de cortar:** La conseguirás terminando la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completa el Virtual Training 3 y será tuyo.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como debe ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.

PAC-PIX

Desbloqueables:
- **Dibujo Flecha:** Termina el nivel 4.
- **Dibujo Bomba:** Completa el nivel 8.
- **Libro 2:** Acábate el juego campeón.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.

Dibujos Ocultos:
- **Escobilla:** Dibuja alrededor del borde de toda la pantalla y aparecerá. Pero ojito, sólo funciona en el modo Sketch Book.
- **Cerezas extra:** En el modo Galería puedes dibujar dos cerezas. Si lo haces empezando por los círculos, se volverán rojas.
- **Mariposa:** Pinta un 8 tumbado en el modo Sketch Book.
- **Nube:** Dibuja una nube de un trazo en el modo Sketch Book. Si lo consigues, entonces ¡se pone a llover!
- **Serpiente:** Traza una serpiente en el modo Galería y se volverá verde. Pero ojito, tienes que hacer una "M"y "W" de izquierda a derecha.



ULTIMATE SPIDERMAN

Niveles ocultos:
Para desbloquear los niveles **7-2 y 7-3** tendrás que conseguir **64 y 127** gemas respectivamente, es decir, 64 para el 7-2 y 127 para el 7-3. Si no, no podrás acceder a estos niveles. ¡Suerte!

YU-GI-OH NIGHTMARE TROUBADOUR

Cartas Dios
Tras ganar el Torneo Experto y conseguir el trofeo "Rey de los Juegos" busca a Ishizu en la zona oeste de la ciudad. Cuando la encuentes, te instará a luchar contra Kaiba en singular duelo. Tú dile que sí, que vale, que "mu bien", e intenta ganar. Si lo consigues, te dará una carta Dios. Si eliges Sabiduría conseguirás a Slifer, el Dragón Volador, y si eliges Poder, te harás con Obelisk, el Atormentador.

Consigue la carta del Dios Ra:
Avanza en el juego hasta luchar con Marik. Después de muchos duelos, si tienes a Obelisk o a Slifer en tu mazo, te ofrecerá cambiar su carta Dios más guachis: el dios egipcio Ra.



GAMECUBE

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATTALION WARS

Pantallas de bonus:
Consigue acabar las distintas campañas con un determinado porcentaje para poder desbloquear las misiones de bonus. Solo puedes conseguirlas de esta forma, así que ¡ponte las pilas, soldado!

- **Misión de bonus 1:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Misión de bonus 2:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Misión de bonus 3:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Misión de bonus 4:** consigue un 90% en la cuarta campaña.



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estr.
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estr.
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estr.
- Pulla Wario: 10 estrellas

ULTIMATE SPIDERMAN

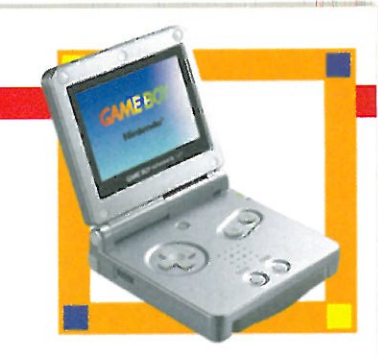
Códigos:
En el menú de controles introduce los siguientes códigos para desbloquear diferentes trucos; oirás un sonido de confirmación si lo haces bien:

- Derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha; **desbloquea todos los personajes.**
- Izquierda, izquierda, derecha, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, abajo; **hazte con los cómics.**
- Abajo, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba, izquierda, izquierda; **desbloquea la galería.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**

Modos de dificultad:

- Completa 20 eventos en la ciudad y vence a Johnny Storm para conseguir el **modo difícil.**
- Completa 10 eventos en la ciudad y vence a Johnny desbloquear el **modo normal.W**





GAME BOY ADVANCE

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:

- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y dos **minijuegos nuevos.**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquier personaje.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test.**
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuéntralos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que quieras.



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.

FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes

Para conseguir que un personaje se una a tu causa simplemente tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo nuestras indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9 habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10 habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11 habla con él con Efrain.
- **Dozla:** capítulo 11 habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12 ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12 habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15 habla con ella en el turno tres.
- **Innes:** capítulo 15 habla con ella en tres turnos o menos.
- **Syrene:** capítulo 17 habla con ella con Innes.

KINGDOM HEARTS

Modo Riku

Completa el modo historia al menos una vez con Sora.

Modo versus

Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora para conseguir el modo Riku. Ahora juega en el modo Riku utilizando las dos Advance.

Cartas de invocación

- **Completa el nivel Monstruo:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.

MARIO POWER TENNIS

Personajes ocultos:

Para desbloquear a cualquier personaje como bowser o DK tienes que ganarle un partido en la final del torneo Peach, en dobles o individual, como tú prefieras.



PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Minijuegos:

- **Destruir huesos:** completa la misión del gigante Pumpkin para desbloquearlo.
- **Juego de salto:** golpea los barriles que encontrarás cerca del cementerio tres veces seguidas para abrir el minijuego.

ULTIMATE SPIDERMAN

Modo challenger:

Completa el juego al menos una vez. El porcentaje que tengas completo del juego no es importante, basta con llegar al final y salvar. Ahora, cuando empieces un nuevo juego con la partida guardada, podrás jugar en modo challenger.

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos:

Completa el modo "Musou" con un guerrero de cada facción para desbloquear a los 3 generales:

- **Cao Cao:** completa el juego con un guerrero de la facción Wei.
- **Lui Bei:** completa el juego con un guerrero de la facción Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.

¡Te descubrimos los juegos más potentes que se preparan para 2006!, ¡los juegos por los que debes comprarte una DS!

LOS 5 BOMBAZOS MÁS ESPERADOS PARA TU DS



No están todos lo que son, pero desde luego son todos los que están. En las siguientes páginas te presentaremos 5 de los juegos que van a dejar huella en DS durante 2006. Aquí los tenéis, con sus mejores pantallas y los últimos datos.



LO PRIMERO

- **LOS JUEGOS:** Mario & Luigi, Super Princess Peach, Animal Crossing, New Super Mario Bros y Metroid Prime Pinball.
- **CONSOLA:** Nintendo DS.
- **LOS ESPERAMOS PARA:** Los primeros meses de 2006, entre enero y primavera.
- **CUÁLES SON NUESTROS FAVORITOS:** Nos gustan todos, pero si hay que apostar: Animal Crossing y New Super Mario Bros.
- **QUÉ EXTRAS TENDRÁN:** Animal Crossing "tirará" de Wi-Fi; New Super Mario Bros tendrá dos jugadores simultáneos; y Metroid Prime Pinball incorporará función Rumble, como Mario & Luigi.
- **PRECIOS:** Como hasta ahora, alrededor de los 40 Euros.



▸▸NINTENDO DS
▸▸ENERO
▸▸NINTENDO
▸▸RPG

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

La pareja de hermanísimos mostachudos volverá con **un RPG parecido al de GBA,** pero con **el doble de protagonistas... ¡y pantallas, por supuesto!** Mario y Luigi viajarán en el tiempo para rescatar a la princesa Peach de las garras de unos alienígenas cuyo hobby es... abducir setas. Así, **recorreremos el reino en el presente, el pasado y el futuro,** provocando divertidas paradojas como que Mario y Luigi se conozcan a ellos mismos cuando eran pequeñinos. Todo con **combates al estilo «Paper Mario» y mucho humor.**

¡Hasta aquí hemos llegado! *Por si te pierdes por esos mundos de Mario, la pantalla superior te ofrecerá un útil mapa donde verás tu situación y la del objetivo actual.*

¿Bowsy contra Baby Mario? *Siempre han sido rivales, pero en esta aventura, tras sufrir el ataque alienígena, terminarán uniendo esfuerzos para salvar a Peach.*

Combates para hábiles. *Durante los combates por turnos tendremos que pulsar los botones para reforzar nuestros ataques o esquivar los del contrario.*

Acción por partida doble. *En todo momento controlaremos a la pareja de mostachudos. ¡Incluso iremos en cuadrilla, controlando a Mario, Luigi y ellos mismos de pequeñuelos!*

Peach, será la bella protagonista de un plataformas **clásico.**

- NINTENDO DS
- PRIMAVERA
- NINTENDO
- PLATAFORMAS

SUPER PRINCESS PEACH

¡Notición! ¡Bowser ha tenido una idea inteligente! En vez de secuestrar a Peach, a la que siempre salva Mario, ha decidido **capturar al propio Mario,** y así nadie acudirá en su ayuda. Pero se confunde, claro, porque **la princesa también puede ser peligrosa, armada con su... parasol.** Sí, bueno, además de tan inusual arma, también contará con **los poderes de sus emociones** para salir ilesa de todos los peligros que le esperan a lo largo de los **ocho mundos plataformeros** que tendrá que superar. ¡Viva la princesa guerrera!



Los poderes de la princesa. *Recogiendo gemas y absorbiendo enemigos con su parasol, Peach conseguirá poderes mágicos que le permitirán volar, arrollar enemigos...*



¡Al más puro estilo Mario! *Peach protagonizará un plataformas con toda la jugabilidad del clásico «Super Mario Bros.». Algo se les tenía que pegar tras tantos años juntos, ¿no?*

¡Cuidado, hija! *Tranquilo, hijo, que Peach sabrá defenderse. Podrá correr, deslizarse, saltar y... llevará un parasol mágico con el que hacer pupa a los malos.*



¡Venga, a reírse! *Peach llorará, se enfadará, reirá o alcanzará la calma total, y todo lo verás en la pantalla inferior. Ahora que ríe, puede crear tornados que arrollen al enemigo.*



LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA JUEGOS DE NINTENDO DS

10 GUIAS COMPLETAS por solo 5,95 €

ESPECIAL NINTENDO DS
5,95€
GUÍAS
Por los expertos de REVISTA OFICIAL Nintendo Acción
¡¡TRUCOS Y SECRETOS PARA CRIAR AL MEJOR CACHORRO!!
¡¡CON FICHAS DE TODAS LAS RAZAS!!
NINTENDOGS
NINTENDO DS
9 Guías Completas
- NINTENDOGS
- SUPER MARIO 64 DS
- ANOTHER CODE
- HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
- MARIO KART DS
- SONIC RUSH
- ULTIMATE SPIDER-MAN
- CASTLEVANIA DS

GB ADVANCE
¡¡GUÍA DE RECORRIDO!!
POKÉMON
EDICIÓN ESMERALDA
y los mejores 300 TRUCOS para Nintendo DS
GUÍAS Y SOLUCIONES COMPLETAS

Nintendo Acción presenta
GUIAS COMPLETAS
Y SOLUCIONES PARA
JUEGOS DE NINTENDO DS
148 páginas con:

- 9 guías completas para los últimos juegazos de Nintendo DS:
  Nintendogs
  Harry Potter y el Cáliz de Fuego
  Mario Kart
  Sonic Rush
  Another Code
  Ultimate Spider-Man
  Super Mario 64
  Los Increíbles 2
  Castlevania DS
  + los mejores 300 trucos para todos los juegos de Nintendo DS.

- Y además, no te pierdas la guía completa de recorrido de Pokémon Esmeralda, con todas las claves, pistas y trucos para ser el mejor entrenador del mundo.

¡A LA VENTA EL 29 DE DICIEMBRE!

Juega con gente de **todo el mundo** en un pueblo lleno de vida.

- NINTENDO DS
- MARZO
- NINTENDO
- SIMULADOR DE VIDA

nintendo WI-FI conexión

ANIMAL CROSSING

¿Quieres saber cómo será el mundo virtual donde nos conoceremos todos los nintenderos? Pues un maravilloso pueblo donde, tras comprar una casa en la que vivir, tendremos que **realizar tareas de mensajero, recolector de conchas, pescador, cazador de insectos y lo que haga falta,** para ir pagándola. Pero no todo serán deberes, podremos **vestir, amueblar y decorar nuestra casa** como nos vaya dando la gana, y mostrar nuestros logros a cualquier otro jugador... ¡de cualquier parte del mundo! ¡Hasta marzo, futuro vecino!



¡Celebra las fiestas en tu DS! *Las fiestas del mundo real también se celebrarán en «Animal Crossing» para DS. ¡No olvides jugar esos días, porque te darán regalos!*



¡Vente p'al pueblo! *Lo mejor de esta nueva versión DS es que podrás invitar a jugar en tu pueblo a tus colegas del barrio, ¡o a cualquier jugador del planeta, vía Wi-Fi!*



Viste, decora, péinate... *Además de cuidar tu casa, también podrás vestir como quieras e incluso cambiar de peinado en la nueva peluquería.*



Compra lo que quieras. *Más de uno ya conocerá a Tom Nook, el dueño de la tienda del pueblo. En su tienda de DS también te ofrecerá cientos de artículos supermolones.*

- NINTENDO DS
- 2006
- NINTENDO
- PLATAFORMAS

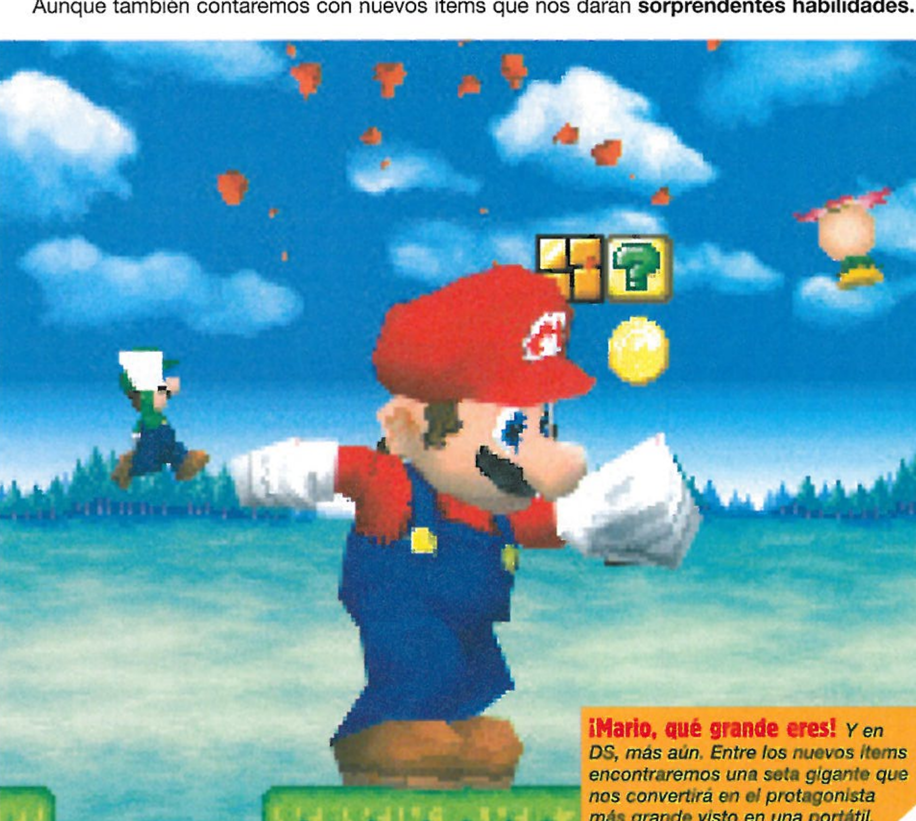
NEW SUPER MARIO BROS.



¡Felicitémonos, nintenderos! Las plataformas más clásicas volverán a estar de moda gracias a este título, que recuperará la esencia del clásico de NES para llenar las dos pantallas de tu DS de **diversión directa.** Controlando a Mario, y también a Luigi si se apunta **un segundo jugador,** recorreremos escenarios "ochenteros" típicos como el campo, las cuevas y el castillo Bowser, a base de **saltos y carreritas, como en los viejos tiempos.** Aunque también contaremos con nuevos ítems que nos darán **sorprendentes habilidades.**



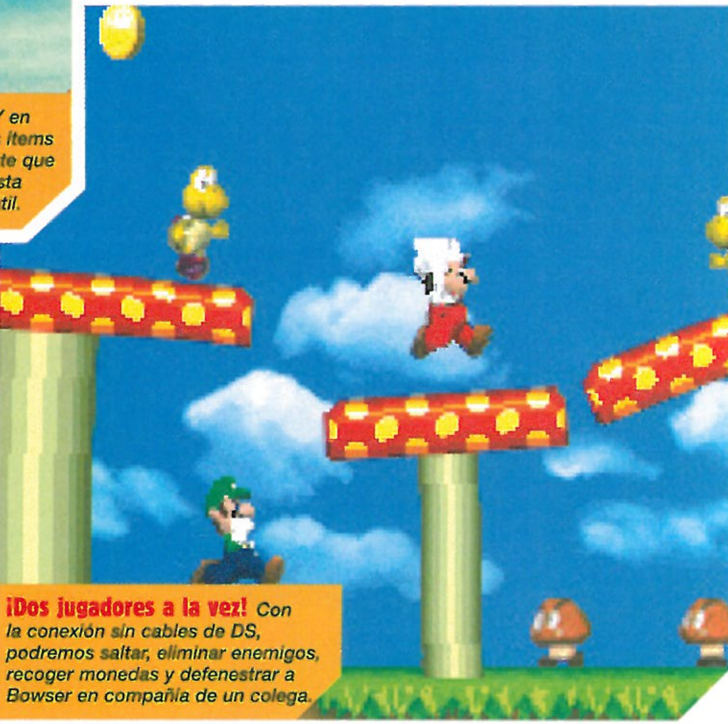
¡Vuelve el estilo clásico! *Sí, todos los personajes estarán hechos a base de polígonos, en 3D, pero el sistema de juego será el mismo de siempre, en 2D y con scroll lateral.*



¡Mario, qué grande eres! *Y en DS, más aún. Entre los nuevos ítems encontraremos una seta gigante que nos convertirá en el protagonista más grande visto en una portátil.*



¡Hombreee, vosotros por aquí! *Los malos serán los de siempre: Koopas, Goombas, Boos, Bullet Bills... y también el enorme piedro Thwomp.*



¡Dos jugadores a la vez! *Con la conexión sin cables de DS, podremos saltar, eliminar enemigos, recoger monedas y defenestrar a Bowser en compañía de un colega.*

AVANCE

¡Toda la **emoción** de la saga Metroid en un pinball **flipante!**

- NINTENDO DS
- PRIMAVERA
- NINTENDO
- PINBALL/ACCIÓN

METROID PRIME PINBALL

La habilidad de Samus para convertirse en "bolilla" ha dado ideas a Nintendo, y están preparándonos un pinball con ella como prot... como bola. Porque el prota serás tú, que tendrás que activar las palas con astucia para que Samus resuelva su aventura a lo largo de **6 mesas, muy distintas entre sí y con diferentes minijuegos** que darán un toque fresco a la partida. Aunque, para frescor, el que sentiremos jugando un pinball con **doble pantalla, modo multi y hasta un cartucho Rumble** que hará temblar tu DS con cada golpecito.



¡Acaba con los escarabajos! *Entre bolazos aquí y vueltas allá, iremos abriendo misiones. Esta consiste en cargarse, a disparos, a todos los escarabajos que salgan de... ¡bicho!*

¡A bolazos con el jefe! *Los piratas espaciales serán nuestros enemigos. Y, entre otras muchas misiones, tendremos que eliminar a este tan enorme a "samusazos".*



Mesas de puro Metroid. *Todas las mesas de juego estarán basadas en escenarios de «Metroid Prime», como esta parte superior del hangar pirata.*

La táctil también juega. *En cualquier momento del juego, podremos dar un toque a la táctil hacia donde convenga, para evitar que se nos escape la bola naranja.*



SI TE GUSTA DIBUJAR,
LAS PELIS, LOS CÓMICS,
LOS DIBUJOS ANIMADOS
Y LOS VIDEOJUEGOS
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
Y
DIBUGAME
TE ESPERAN TODOS LOS
MESES EN TU QUIOSCO

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

LEGEND OF ZELDA PARA GAMECUBE

? Cómo estamos? He leído que Zelda sigue adelante para GC, pero, ¿tenéis algo nuevo que contarnos sobre este juegazo?
Adrián Sánchez. Madrid.

! NA. Te lo va a contar Eiji Aonuma, maestro de Nintendo: "En el juego está trabajando el equipo de diseño más grande que jamás ha intervenido en un Zelda"; "Link y el resto de personajes tendrán animaciones hechas con captura de movimientos"; "El desarrollo será mucho más grande que el de cualquier otro Zelda"; "El tiempo de juego será de unas 100 horas".

NOVEDADES REVOLUTION

? Hola colegas. Estoy flipado con los datos que salen a la luz de Revolution. ¿Hay algo extra que nos podáis contar?
Benjamín. Palencia.

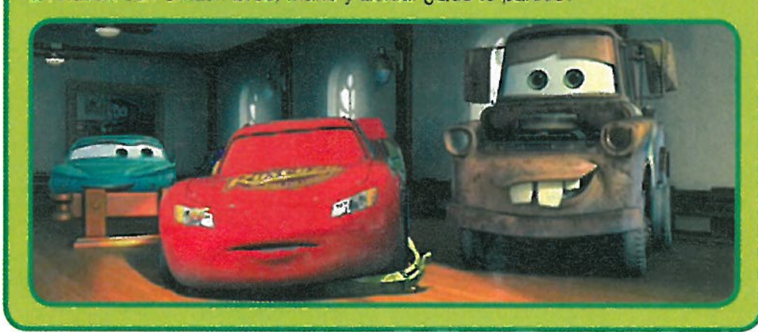
! NA. Siempre hay noticias y cosas buenas que contar de Revolution, Benjamín. Hay una que nos ha dejado impactados y que hemos conocido hace nada. ¿Sabías que la consola incluirá un sistema de control de edades para que tu hermano pequeño no pueda jugar con cualquier juego? Sí, Revolution será capaz de leer el código PEGI del disco que conectes, y si no es apropiado para tu edad, no podrás jugarlo. Más cositas, todas desde el país del sol naciente. Un señor llamado Hirofumi Matsuoka, que para más señas es el jefazo de la saga Wario Ware, ha dicho que está trabajando en un nuevo juego para Revolution. Y otro señor muy importante, Masahiro Sakurai, creador de Super Smash BROS, también ha confirmado que hará un bombazo Smash BROS para la nueva Revolution.

LA CARTA DEL MES

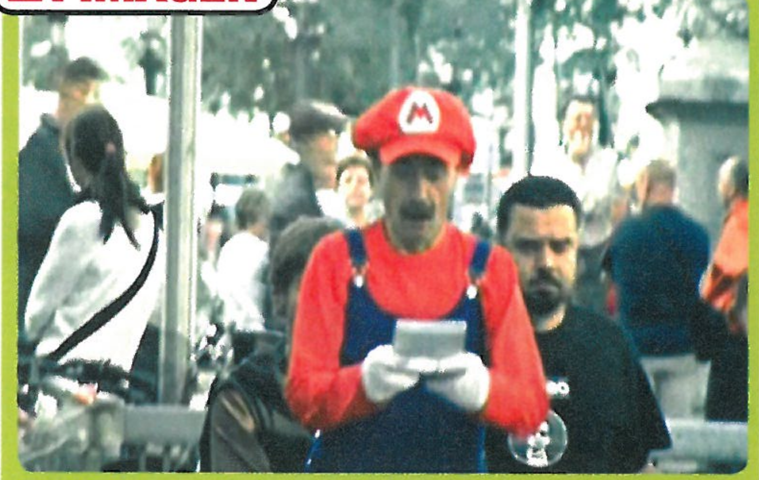


? ¿Qué pasa, colegas? Este año quiero hacerme con todas las consolas Nintendo. ¿Me podéis adelantar qué juegos guays se están cociendo para el 2006? ¡Me los voy a pillar todos!
Salahadín. E-mail.

! NA Hombre, tu pregunta nos viene al pelo para soltar por fin todos los juegos secretos de los que ya se empieza a conocer detalles. Estate seguro que habrá un montón de superventas, comenzando por el nuevo Zelda, que promete levantar pasiones. Apunta tres buenas apuestas sacadas del cine: una es Cars (imagen de abajo), la nueva película de Pixar que se estrena en verano; otra, El Código Da Vinci, que está haciendo la gente de Take2, y la tercera, el genial Superman, obra y gracia de la Warner. Los tres, para antes del verano. Para después nosotros ya hemos encargado unas cuantas Revolution con Smash Bros, Mario y Zelda. ¿Qué te parece?



LA IMAGEN



ESTOPA está barriendo con su nuevo disco 'Voces de Ultrarumba'. El primer vídeo, 'Vacaciones', incluye algunos "detallitos" made in Nintendo, como Mario jugando con la DS, perrillos de Nintendogs y otras cositas que nos han molado todo. Ah, sí, el tema es flipante, y el vídeo, creativo a tope.

JUEGOS DE SERIES

? Hola chavales. Soy un fan de los juegos de series de animación. ¿Qué cositas puedo comprar para mi DS ahora y qué se prepara para el año que viene?
Samuel. Madrid

! NA. Han salido dos cosas chulas hace nada. Un Bob Esponja ("El vengador amarillo") y un Scooby Doo ("Unmasked"), ambos de THQ, para la doble pantalla. Ya has visto en las previews que se prepara un Dragon Ball para finales de enero, y un pelín antes habrá también una tortuga Franklin (diciembre). Pero el notición es un nuevo juego de coches que ha firmado la compañía The Games Factory con la cadena Cartoon Network. Saldrá muy avanzado el 2006 y traerá carreras con todos los personajes de la casa, como Supernenas, Dexter o Johny Bravo.

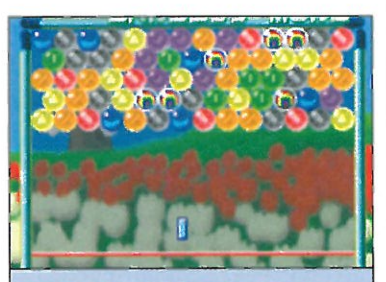


Lo más nuevo de Bob Esponja que puedes jugar en tu DS es «El Vengador Amarillo», un flipe.

CUANTO MÁS SIMPLE, MEJOR

? Qué tal gente de N.A.? Tengo 20 años y acabo de comprar una DS. La verdad es que me molan los juegos simples y adictivos. ¿Qué me recomendáis para pillarme ahora y qué esperáis que salga?
Mario Luis. Barcelona

NA. Buena elección, Mario. Por aquí también somos fans de los juegos que te ponen a prueba sin necesidad de "dorarte" los ojos. Fíjate, hay cosas como Meteos que son una bomba de jugabilidad. Es un puzzle único, superjugable. Pruébalo y ya verás. Si todavía está disponible Zoo Keeper (aunque salió hace unos meses), no te arrepentirás. Adicción al máximo. ¿Y qué me dices de Mario Kart? ¡¡Es terriblemente divertido!! Conducir esos karts a toda pastilla... y encima con opción online con el Wi-Fi. De regreso a los arcades de siempre, apunta también Bubble Bobble DS, de Atari, que sale ya. Y para el año que viene toma nota de dos: Bust-a-move DS, el clásico de las burbujas, que saldrá en enero; y Rainbow Island Revolution, otro clasicazo de plataformas que ha marcado una época (éste espéralo en febrero).



Bust-a-Move DS llegará a la doble pantalla con su clásica apuesta de simpleza, diversión y jugabilidad.

POR FIN, WARIO WARE TWISTED

Hola. No he vuelto a saber nada de Wario Ware desde que lo anunciasteis hace muchos meses. ¿Qué ha pasado con él?
John. Almería

NA Eh, no tires la toalla que Wario sale, eso seguro. Ya sabemos que metimos una preview en junio, pero es que... finalmente saldrá en febrero. Ha merecido la pena esperar, no te quepa duda. Por si no te lo crees, te refrescamos la memoria. Hay montones de minijuegos, locos y divertidos, y un sensor que detecta todos los movimientos de la Game Boy Advance. O sea que tendrás que resolver los minipuzzles a base de mover la consola a izquierda, derecha, arriba y abajo. Una locura total.

CAPCOM NO NOS VA A OLVIDAR

Hola, quería saber qué juegos está preparando Capcom, mi compañía favorita de todos los tiempos, para mis consolas (tengo todas las de Nintendo). Gracias.
Luis María. Vizcaya



Viewtiful Joe volverá a DS y GC con dos nuevos juegazos tan "creativos" y espectaculares como siempre.

NA. Capcom seguirá apoyando a tope las consolas de la Gran N. Hemos echado un vistazo al plan de lanzamientos del año que viene, y hay para todos. La fiesta empezará en febrero, con más entregas de Viewtiful Joe para DS y GC. Es probable que el nuevo Megaman para la doble pantalla (Battle Network 5: Double Team), que arrasa en Japón, esté listo también en febrero. Y en marzo llegarán Phoenix Wright, el genial juego de abogados, jueces y tramas legales para DS; y quizá también el esperadísimo Resident Evil DS, que pondrá en juego un perfecto "remake" de la primera entrega que tanto nos impactó, con gráficos 3D, un nuevo sistema de control y un uso originalísimo de la pantalla táctil. Ojalá nos lo confirmen lo antes posible.

HARVEST MOON PARA DS Y GC

Hola gran N.A. Sólo quería haceros una consultilla sobre Harvest Moon. Es un juego que me mola todo y quería saber si saldrá para mi Nintendo DS.
Luis. S.S. de los Reyes.

NA. Está claro qué consola es la reina de las consultas... Luis, sí, el movimiento de Nintendo con Harvest Moon es de lo más interesante. Hay un juego de la saga planeado para DS en marzo, otro para GC (Magic Melody) y ahora acaba de saltar a la luz un nuevo proyecto que va a dar un vuelco a la serie. Su nombre es Rune Factory, y en él podremos crear nuestra propia historia en un fantástico mundo RPG. Pero lo más sorprendente es que combinará momentos de aventura con increíbles combates contra monstruos de todo tipo. Y la mayor parte del juego transcurrirá en la pantalla táctil. ¡Tomaaaaaa! Lo veremos durante el 2006, seguro.

PINBALL DE GUERRA

Buenas. Hace algún tiempo leí algo sobre un juego para GameCube titulado Odama. ¿Me podéis decir qué ha pasado con él? es que tenía un pinta bestial. Gracias y ¡seguid así!
Alex2. E-mail

NA. Entre otros menesteres, Nintendo es number one haciendo pinballs. Ahí tienes Pokémon Pinball, Mario Pinball o Metroid Pinball. Odama tendrá algo más especial. Dos cosas para ser exactos: estrategia militar y un micrófono. Lo primero para mover a las tropas por el escenario de batalla y escapar al Odama, la gran bola de pinball; lo segundo, o sea el micrófono, para dar órdenes a nuestras tropas. Este pinball promete locura. Será en marzo, no antes. Y por supuesto en exclusiva para tu GameCube.



Las imágenes de Odama, el nuevo pinball de Nintendo para GC, son absolutamente impactantes.

EL ARTISTA DEL MES



Iván Pérez Ferrando, de Mijas, **Málaga,** es el autor de este fenomenal dibujo. Iván se ha inspirado en el chulísimo «Yoshi Touch & Go» de DS, y nos ha dejado tan impactados que todos en la redacción hemos soltado un gran "oh, mira qué bonito".

¡Mario Kart DS para ti!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿QUÉ HAY DE CIERTO EN LA NOTICIA SOBRE LA PRESENTACIÓN DE REVOLUTION EN EL E3?
Desde Estados Unidos nos cuentan que acaba de anunciarse la presentación de la consola para el 9 de mayo, justo al inicio del E3 2006.

¿EL PLAY YAN SALDRÁ A LO LARGO DEL AÑO?
La pregunta del millón, sí. Pues por lo que sabemos sí habrá Play Yan, por supuesto. Hemos oído que tendremos este periférico para ver cine y oír música en DS esta primavera.

¿CÓMO ESTÁ FUNCIONANDO ANIMAL CROSSING EN JAPÓN?
Menuda máquina de hacer números, chavales. Animal Crossing ha barrido las listas japonesas con nada menos que 350.000 copias vendidas en la primera semana.

¿QUÉ PASA CON CHILDREN OF MANA, CUÁNDO SALE AL FINAL?
Esta es fácil. Lo nuevo de Square-Enix para DS sale en febrero en Japón.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Te daremos más de 1000 trucos para que te conviertas en el mejor entrenador!!

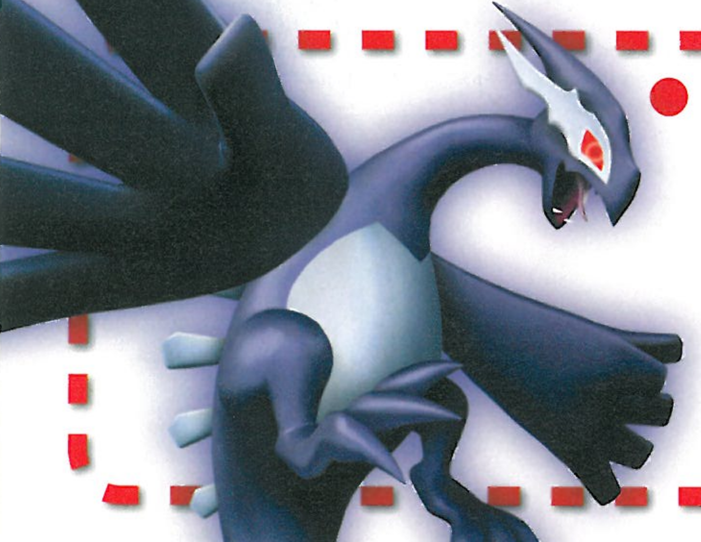
LOS MEJORES TRUCOS PARA POKéMON

¡Vas a alucinar con este especial de trucos, claves, códigos, ítems y alguna que otra trampilla que conocemos de todas las ediciones Pokémon! Así que no habrá Legendario que se resista, ni secreto por descubrir.

• ANIMAL CROSSING AVANCE DEL PRÓXIMO BOMBAZO PARA DS

Lo probamos antes que nadie y te contamos todas las opciones y extras que nadie sabe de su secretísimo modo Wi-Fi.





• GUÍA COMPLETA POKéMON XD

Claves, pistas y secretos para completar esta aventura en un abrir y cerrar de ojos. ¡¡Conviértete en un maestro del mejor juego Pokémon para GameCube!!

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. Carlos Herranz, Daniel González, Juan Pablo Ordóñez, Héctor Domínguez, Javier Salazar, D. Sopedra

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

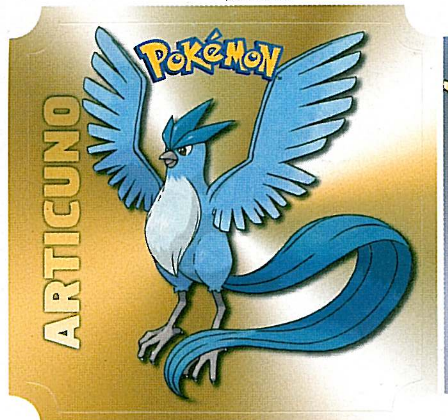
Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540-111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

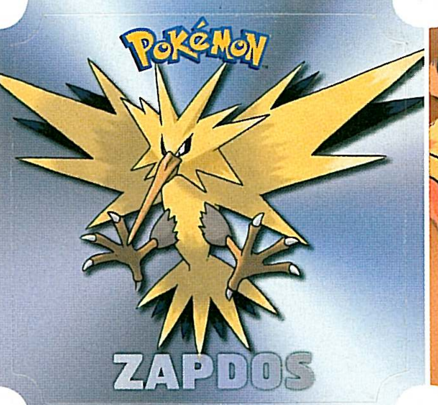


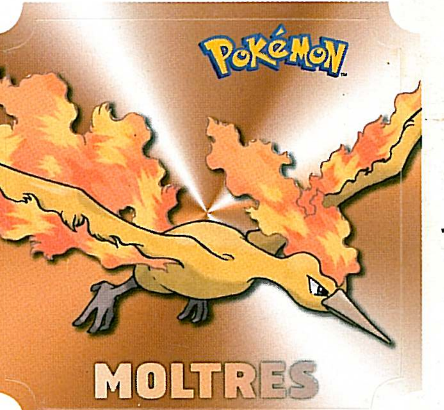
Publicación controlada por 



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

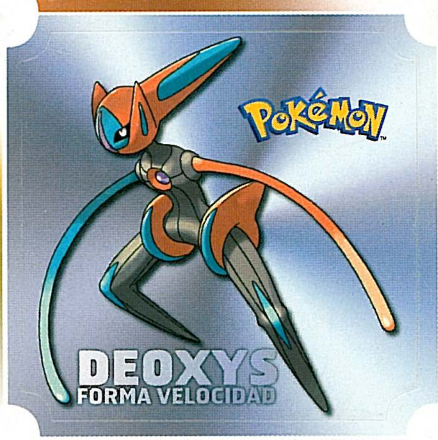






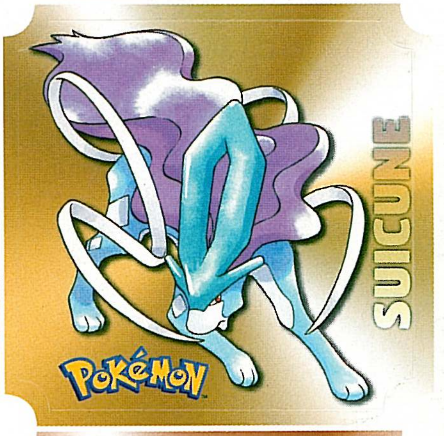




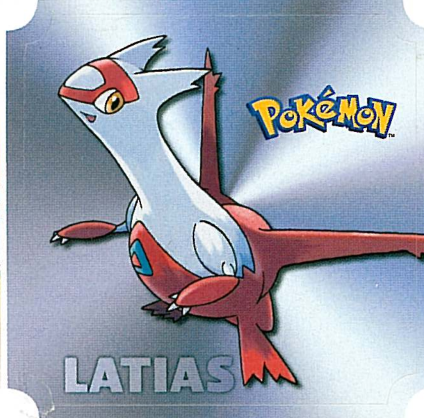


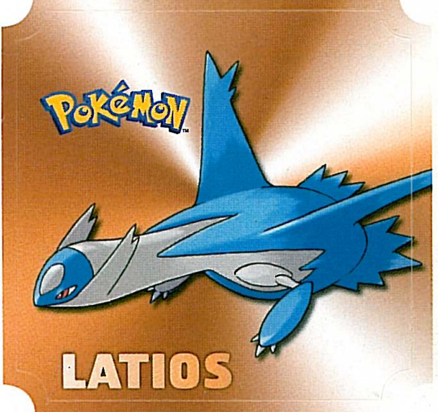


















2'99€ 200 JUEGOS COMEN
REVISTA OFICIAL: GA

Nin

20 Pegatinas de lujo con los Pokémon™ LEGENDARIOS







